VR виртуальные радости

№ 3

(159), март, 2013 г. ■ Выходит раз в месяц с января 2000 года ■ В розницу цена свободная http://vrgames.by

ISSN 1992-7835

В НОМЕРЕ:



Здравствуйте! Традиционный "мертвый" сезон закончился, стали выходить высокобюджетные ожидаемые игры. Здесь и Dead Space 3, и блокбастер Crysis 3, и Metal Gear Rising: Revengeance. Aliens: Colonial Marines хоть и оказалась далеко не той игрой, которую многие ждали, но уделить ей время можно. В "Ретроспективе" рассмотрены лучшие части великолепной франшизы "Индиана Джонс", также завершен цикл статей о The Elder Scrolls.

Мы отказались от классических новостей и подготовили аналитический дайджест о том, что случилось в индустрии за прошедший месяц. В центре внимания — анонс Playstation 4. Есть замечания, предложения, критика нового формата? Ждем ваших писем.

Победителем прошлой викторины стал Владислав Гаврилик из Гродно, приз — Call of Duty: Black Ops 2. Поздравляем!

Ликование NASA. Радость млекопитающих. Голуби Crystal Dynamics. Эволюция Геральта. Душка Ив. Весна

На фоне неспешно-убаюкивающего полета астероида DA14 2012 сквозь незримые орбиты геостационарных спутников, в плотные слои неприветливой атмосферы врываются болиды не меньших информационных размеров, среди них давно ожидаемый Sony 2013.

Можно только догадываться, чего все-таки больше приносят этой корпорации приставки: прибыли или головной боли, но упускать теплое местечко на ухабистой дороге в Эльдорадо электронных развлечений она точно не собирается. И это несмотря на систематические убытки, которые японцы традиционно несут в игровом подразделении, что вновь с истинно самурайским упорством подтвердил очередной отчетный год. Финансовый директор компании Масару Като незадолго до PlayStation Meeting 2013 подтвердил, что вручать черную метку текущему поколению консолей никто не собирается: *"... мы больше не теряем денег на оборудовании... я не участвую в обсуждении next-gen платформы... у нас отличный бизнес с PS3..."*. Из отрывков стенограммы становится очевидно, что только по прошествии нескольких лет приставка стала опорой игровой конюшни Sony, где теперь капризничают норовистые портативные консоли. Намедни, скрепя сердце, японцы остановили конвейер PlayStation 2, но повторять долларовое харакири в ближайшее время они не намерены, помирить бизнес и передовые технологии не в состоянии даже "муравьи" мировой экономики. На фоне таких невеселых размышлений с красной дорожки и в свете вспышек фотоаппаратов перед нами предстает новое поколение легенды виртуальных развлечений — PlayStation 4.

К сожалению, сама консоль предпочла этим светским условностям черный ход и лимузин с тонированными стеклами. Презентация прошла без именинника, и за него пришлось отдуваться, в том числе, Шухею Йошиде — главе Sony Worldwide Studios. Чтобы компенсировать горькое ощущение надувательства, компания устроила поистине виртуозное шоу, заряженное конфетти сладких обещаний. Аппаратная часть устройства обещает долгие бессонные ночи персональному компьютеру, нас ожидает 8-ядерный процессор AMD Jaguar x-86, 8 Гб оперативной памяти, не озвученный пока объем HDD, засекреченная видеокарта Radeon, привод Blu-Ray и россыпь интерфейсов. Среди них Bluetooth, Wi-Fi, USB 3.0 и HDMI.

В ходе пресс-конференции был продемонстрирован новый контроллер — DualShock 4. Девайс хвастает сенсорной панелью, MicroUSB портом, Bluetooth, аудиовыходом, гироскопом и волшебной кнопкой Share, позволяющей транслировать звездные моменты онлайновых баталий в Сеть. Умница-джойстик сможет найти общий язык с устройством Eye (входит в стандартную комплектацию), оснащенным двумя камерами, микрофоном и функцией распознавания лиц. Оно хлопотливо взвалит на себя груз должностных обязанностей конкурента от Microsoft — Kinect.

Чисто японским и чисто маркетинговым шагом стала возможность интеграции консоли и ее младшей сестрички PS Vita, что открывает перспективы удаленного доступа и прохождения игр через PS 4.



Sony намерена усилить свое присутствие и на поле социальных сервисов. Специальное приложение для iOS и Android-устройств позволит обмениваться любезностями во время напряженных баталий и выводить статистику на экраны своих смартфонов. Предусмотрительно не забыли и про возможность покупки сувениров в PS Store.

Ранее в беседе с EuroGamer Йошида развеял грозовые тучи вокруг возможного прецедента расправы над вторичным рынком игр: *"потребители считают, что если они купили игру на диске, то они могут использовать ее везде. Я тоже так считаю"*. Информация подтвердилась и дополнилась: PS 4 будет поддерживать игры старших консолей, но только через "облачный" сервис GaiKai (он же позволит играть в демо-версии из хранилища PS Store). Что ж, гамбит был вполне ожидаем, а Sony дополнительно обещает возможность запуска игр, которые были не до конца скачаны из сервиса.

В завершении следует спуститься с небес на землю и посмотреть на стоимость описанных выше удовольствий. Конкретных сумм пока не названо, но представители компании со слегка жуликоватым видом называют цену от 400 долларов США до 400 фунтов стерлингов.

Момент материального релиза состоится в *"праздничный период конца года"*, то есть в ноябре-декабре. От конкретных цифр представители компаний опять воздержались, так же как и от пояснения ситуации вокруг возможных существенных задержек релиза в разных регионах земного шарика. Верим и надеемся.

Недавним и очень болезненным промахом уровня "Кока-Колы" (провал "6,5 унций", из-за которого "Пепси" смогла выйти на второе место по продажам и навязать сильную конкуренцию) для Sony стала недооценка угрозы Xbox 360 и, главное, стратегическая победа "Майкрософта" в сроке выпуска на рынок. К моменту релиза PS 3 конкурент уже оброс брюшком стабильности платформы и впечатляющей армией игр AAA-класса. Пикантная ситуация может повториться в точности до наоборот, однако реакции американцев на хлесткий апперкот так и не последовало — перед нами только туманные обещания презентации весной и некоторые технические подробности, не имеющие пока официального подтверждения. Среди наиболее будоражащих слухов — намерение Балмера и компании вывести в свет инициативу сомнительного патента Sony, встроив защиту от подержанных игр (код активации), а также необходимость постоянного интернет-соединения вкупе с сильным уклоном на онлайновый функционал. К колонке сплетен можно добавить слух о том, что ОС "Xbox 720" будет иметь более сложную и закрытую архитектуру, что потенциально может добавить сложностей в и без того нелегкую жизнь разработчиков. Речь идет об использовании интерфейса Windows 8, вполне возможно, в связке с сенсорным экраном.

Еще одной потенциально вероятной особенностью новой консоли может стать голосовой помощник. Сильно поумневший и поднаторевший в оттенках кокни, он научится распознавать не только отдельные слова, но и целые фразы. Воображение уже рисует утонченные споры с машиной о субъективном факторе "Критики чистого разума" Канта, на деле же эта возможность позволит запускать приставку, искать друзей, преобразовывать речь в текст и другие подобные забавы далее по тексту. Пока же точно неизвестно, будет ли ответственным за интеллектуальные беседы усовершенствованный Kinect 2.0 или сама приставка. В кулуарах шепчутся, что контроллер сможет распознавать человека в комнате и предлагать игры, исходя из предпочтений конкретного млекопитающего. Не исключена возможность интеграции со Skype и последующих расширенных возможностей коммуникации и так не знающих, куда девать свою радость пользователей.

На фоне потока новостей о самих устройствах стали появляться и доверительные интервью пролов Microsoft, некогда работавших во славу Большого Брата. Так, Йохим Кемпин рассказал порталу IGN, что нынешний главный конкурент PS 3 мог вообще не появиться на свет, и компания первоначально не рассматривала возможность разработки своей приставки с нуля. Ставка делалась на покупку одного из трех соперничавших в то время конкурентов, а именно SEGA. В итоге невысокие показатели продаж все-таки отпугнули Гейтса от сделки, а Sony легко вырвалась вперед в борьбе с ослабленными соперниками. Nintendo смогла частично реабилитировать позиции со своей DreamCast только в XXI веке, однако 10 млн. проданных устройств против 24 млн. Xbox красноречиво говорят о правильности выбора разработки самостоятельного устройства без союза с иными производителями.

Забавно, но, несмотря на пафос презентации и волнующие слухи, истинная революция консолей совершается в тени искр, высекаемых скрещенными мечами извечных и главных соперников. *"Наша стратегия очень схожа с компаниями, выпускающими мобильные телефоны. Мы будем выпускать новую Ouya каждый год... мы будем использовать преимущества более мощных и быстрых процессоров, снижая цену"*. Напомним, что речь идет о независимой консоли на "андроиде", взращенной пожертвованиями сердобольных геймеров со всего мира, предлагающей смелый и действительно инновационный подход к сложному и дорогостоящему процессу разработки и выпуска консолей. Еще одной особенностью нового семейства ста-



нет полная поддержка предыдущих поколений новыми и привязка игр к личным "аккаунтам", а не к конкретной модели Ouya. Игр, кстати, уже на сегодняшний момент более 200, и есть все основания для оптимистичного взгляда на эту довольно авантюрную затею.

Услаждающие слух новости разносят почтовые голуби Crystal Dynamics — очередное переосмысление стандарта 90-60-90 и перезагрузка антуража Tomb Raider ушли на "золото". Пока бездушные роботы штампуют болванки с цифровыми приключениями, глава студии Даррелл Гэллахер, трогательно потупив глазки, делится интересной информацией: *"... над проектом работали две студии, игра была показана на двух E3, побывала на обложках более 50 журналов, номинирована на 150 наград, получила около 800 артов от фанатов, 2000 постов в блоге и более 50 000 на форумах..."*. Остается только порадоваться за ребят и понадеяться, что в перерывах калькуляции они не забывали, собственно, про саму игру. И судя по всему не забывали — по сведениям пронырливых DSO Gaming, игра будет использовать все возможности DirectX 11. Среди заковыристого технического сленга раздаются "доработанное управление", "система тесселяции", "поддержка MLAA" и "HDAO". Все это будет подкреплено текстурами высокого разрешения и поддержкой Nixxes в портировании (Deus Ex: Human Revolution и Hitman: Absolution).

Мистическими событиями отметилась конференция D.I.C.E — в лабиринте коридоров встретились человек, который сегодня прочно держит мир за его хрупкую шею (режиссер новой части Star Wars), Джей Джей Абрамс, и некто Гейб Ньюэлл. Гладкие безжизненные стены здания до сих пор хранят эхо их разговора: *"... есть идея для игры, над которой мы хотели бы поработать с Valve"*; *"а мы собираемся выяснить, если какой-нибудь способ, чтобы мы поработали над фильмами Portal и Half-life"*. После чего Гейб растворился в возду-



хе, как и положено настоящему "Джи-мену". Сюжетный поворот, безусловно, достойный "полураспада", но ждать каких-либо результатов этой беседы в ближайшее время не стоит. Никаких полунамеков не последовало и по поводу наследника "Дьюка" — Half-Life 3.

Градус мистики возрос еще больше сразу после конференции: без видимых для простого смертного причин в Valve началась массовая охота на ведьм, и по некоторым данным на аппетитно похрустывающий костер инквизиции попали около 25 человек. Среди "плебса" оказались и топ-менеджеры компании, фамилии пока не называются, но речь идет о славных парнях, ответственных за любимые Half-Life 2 и Portal. Тем временем где-то невдалеке дребезжит воздух и некто голосом "Джи-мена" холодно и отстраненно чеканит: *"мы не собираемся обсуждать причины увольнения тех или иных сотрудников"*. От себя остается только добавить — "точка".

Неизбежная, как сама Судьба, новость раздается из штаба Activision — следующая номерная часть Call Of Duty (на этот раз Modern Warfare) уже почти физически расположилась на виртуальных полках "Амазона" в четвертом квартале 2013 года. Пока официально подтвержден только факт разработки и квартал релиза, но не сложно предположить, что момент отгрузки, как всегда, приберегли на ноябрь. Если с этой телеграммой все давно свыклись, как с чем-то неизбежным и неподвластным, то обращение директора компании к акционерам оказалось довольно неожиданным. Деннис Даркин прогнозирует снижение интереса к франшизе и отмечает, что пик продаж пришелся на Modern Warfare 3, несмотря на впечатляющий старт Black Ops II. В дальнейшем интерес к семейству игр будет снижаться, хотя их качество остается приоритетом для Activision. Аналитик Майкл Паркер отметил, что ключевыми словами тут являются "Battlefield" и "новое поколение консолей". Также предсказываются более скромные итоги текущего финансового года из-за более слабой линейки запланированных игр.

Неожиданно с первой парты тянет руку главный альтруист игрового бизнеса Джеват Йерли. Его студия CryTek всеми силами старается принести немного цифрового счастья в каждый дом, и поэтому в ближайшее время планирует полностью перейти на условно-бесплатную модель распространения игр. *"Еще 5-6 лет назад мы решили объединить качество блокбастеров класса AAA с условно-бесплатной моделью..."*. В беседе с журналистами Venture Beat он поделился радостью по поводу впечатляющих результатов их бесплатного шутера Warface в России. В дальнейшем планируется перевести на эту модель правоотношений с геймерами еще несколько проектов. По мнению неуемного Джевата, лелеемые им тенденции через несколько лет способны полностью похоронить традиционное распространение игр, это же в полной мере касается и рынка консолей. Хотя на данный момент указанный рынок вовсе не спешит падать в крепкие объятия финансовой анархии. Мы, безусловно, простим кокетство Йерли и спишем его на общее приподнятое настроение по случаю релиза технологического тяжеловеса Crysis 3.

К сожалению, не все сводки с фронтов обдают умиротворением и предвкушением знакомства с желанными буквами AAA. Раздел некрологов пополнился новым абзацем, и на сей раз речь идет об Impossible Studios. Тим Свини, глава Epic, заявил о ее закрытии из-за невысокого качества Infinity Blade: Dungeons, проекта для iOS. Впрочем, Тим повел себя поджентльменски и обеспечил всю команду 3-х месячным сухпайком, а также позволил им сохранить название и логотип. Дальнейшая судьба проекта-зародыша пока неизвестна, но разговор идет как минимум о серьезной задержке релиза.

Таковы нравы индустрии, и нам остается только двигаться дальше, тем более, что впереди маячат пленительные контуры The Witcher 3. Еще более манящими они становятся после знакомства с результатами допроса, проведенного карательным отрядом за-



падных журналистов. Под пытками поляки из CD Project рассказали, что героем летописи в очередной раз станет Геральт, а сами похождения получат название Wild Hunt. Очевидные аналогии с мифом о Дикой Охоте, то есть о призрачных всадниках-охотниках, преследующих души людей, будут, как и в прочих фэнтези-вселенных, весьма уместны. Циничный душегуб местной зубастой фауны в очередной раз окажется втянутым в политические интриги, на этот раз связанные с вторжением Нильфгаардских войск. О деталях сюжетной канвы поляки пока умело отмалчиваются, не забывая при этом подкармливать интересными вестями о технической стороне.

Главное нововведение, которое втайне даже от самого себя ожидал каждый поклонник талантов Геральта, — это открытый мир, освобожденный из плена глав и кандалов локаций. Однако если идеей открытого и доступного игрового пространства теперь не удивить даже аркадные покатушки, то слова о *"размерах, более чем в 30 раз превышающих The Witcher 2 и более чем на 20% территорию Skyrim"* уже способны заставить занервничать. Разработчики, не теряя времени и будто между прочим делятся еще несколькими цифрами: *"для пересечения всей игровой территории потребуется не меньше 30-40 минут реального времени"*, и при этом сильная сторона франшизы в виде нелинейности и попустительства буйной фантазии при прохождении заданий будет органично вплетена в местные ландшафты в лучах восходящего солнца. Мы, конечно, еще не успели забыть о том, что песочница "Скайрима", как и колокол "Биг-Бена", — вещь исключительно ручной работы без рендеринга и прочего жульничества. Если подход у CD Project будет аналогичный, то обещания становятся крайне амбициозными.

А поляки уже окончательно перехватили инициативу и достают из мешка все новые подарки: по-прежнему сильно разветвленная структура квестов укрепится классическими радостями настоящего ведьмака — охотой на тушканчиков-переростков. При этом охотники-невежды отныне будут котироваться очень невысоко — перед тем как вступить в схватку с монстром, необходимо изучить характер и повадки поведения последнего, особенно слабые места. В этом нам помогут тематическая литература и доверительные беседы с NPC за чашечкой чая, которые, кстати, теперь тоже смогут выписывать заказы на представителей местного зоопарка. Также в распоряжении Геральта останутся эликсиры, а получить дополнительное преимущество будет возможно благодаря динамичной смене дня и ночи, умноженной на знания о том, что разыскиваемый кабанчик любит понежиться в кроватке, что и окажется для него фатальной слабостью.

Подтвердилась информация о движке проекта. Им станет Red Engine 3 — глубокая модификация собственной разработки CD Project. К моменту релиза (2014 год) технологии будут наращивать темпы, и уровень графики значительно повысится. Выход запланирован на PC и *"иных передовых платформах"*, в чем можно усмотреть намек на новое поколение консолей.

В рубрике "слухами земля полнится" удобно себя чувствует известный композитор Джулиан Бистон со своей плодотворной биографией. Если верить одной из записей, то шведы из ZeniMax, облачившись в защитные костюмы и спустившись в недра X-labs, занялись следующей частью легенды шутеров — Wolfenstein. По некоторой информации проект даже имеет название — Project Tungsten.

Своим солнечным настроением спешит поделиться и генеральный директор UbiSoft Ив Гильмо: *"Фанатам не придется ждать еще четыре года релиза следующей игры в линейке Far Cry"*. Оказавшись в каком-то смысле неожиданно сверхуспешным, особенно на фоне старшего брата Far Cry 2, который умудрился сильно проредить указанную выше армию фанатов, свежий релиз продался минимум 4,5 млн. копий. Вместе с еще одной звездой семейства Assassin`s Creed 3 он позволил французам взять недосягаемую планку в 1 млрд. долларов по итогам финансового года и обеспечить Ива лучезарной улыбкой во все 32 зуба.

На фоне общего весеннего ликования не теряется и Electronic Arts. Сервис Origin стартовал и на подмостках Mac. Весь функционал, доступный пользователям PC — общение с единомышленниками и сохранение в "облаках" — полностью переедет и на новую платформу. Уже доступно более 50 игр, среди которых популярный "социальный эксперимент" The Sims, Dragon Age 2 и успешные аркады из серии Batman. Также "электроники" отчитались о 40 млн. аккаунтов Origin среди пользователей PC и Mac OS, что означает 10-ти миллионный прирост аудитории в партере и безоблачные перспективы для самого издателя. Сервис цифровой дистрибуции на сегодня предлагает доступ более чем к 500 играм и стартовал 3 июня 2011 года на костях менее успешного аналога EA Store.

***

Все-таки приятно на фоне таких воодушевляющих, но одинаково денежно-приземленных вестей отвлечься и обратиться взором к вечному. Оно уже рядом, буквально за дверью — переливающийся калейдоскоп сезонов. Пришел черед весны, а значит время хорошего настроения, релизов и свершений.

Андрей Иванов

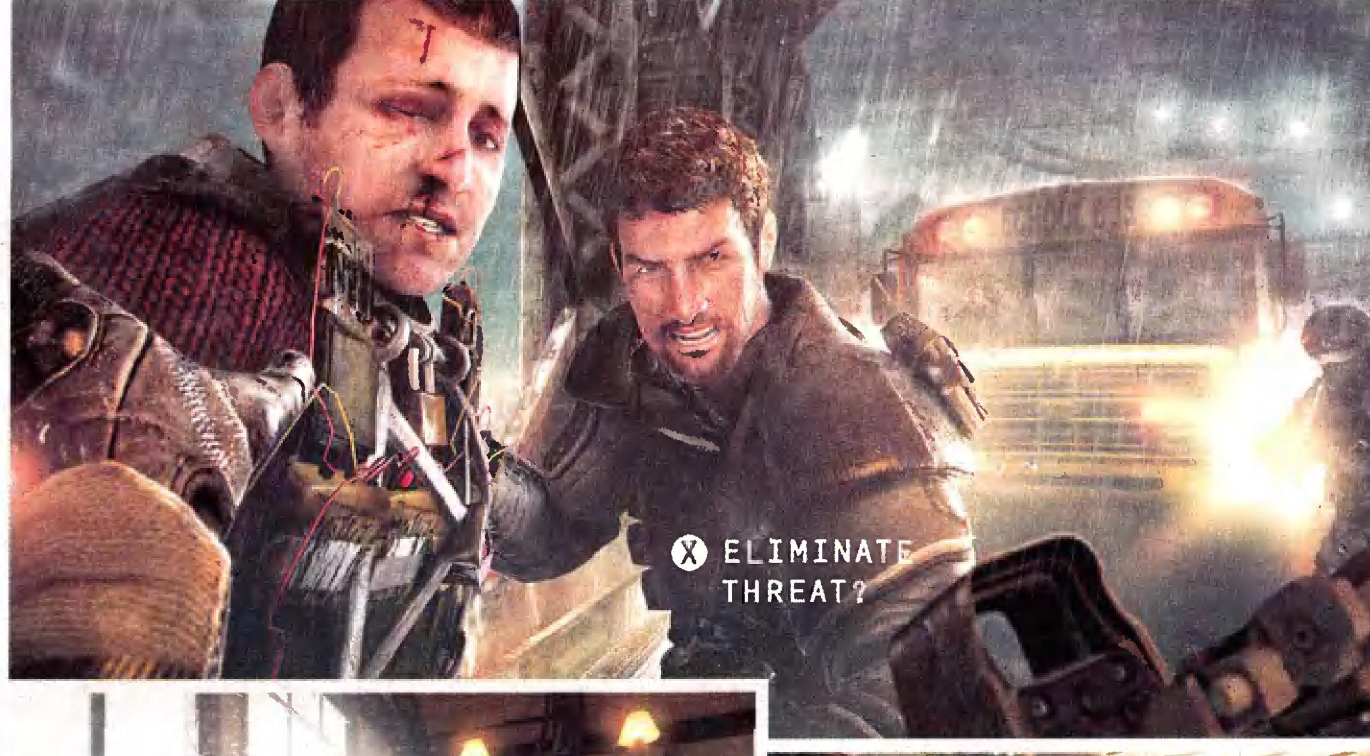


Разработчики: Ubisoft Montreal, Ubisoft Toronto и Ubisoft Red Storm. **Издатель:** Ubisoft Entertainment
Дата выхода: 2013 г. **Платформы:** не объявлены
Официальный сайт: rainbow6.ubi.com/patriots/en-GB/

Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots

Драма и тактика

Патриот должен любить свою страну, правильно? Патриот испытывает боль, когда видит, что его Родине плохо. Патриот ценит Родину больше жизни — своей или чужой. И если все нехорошо, если страна нуждается в сильных людях, если богатые смеются над бедными, простые трудяги вылетают с работы, кончают жизнь самоубийством или влачат нищенское существование, если полиция не в состоянии навести порядок на улицах, защищая при этом настоящих преступников... Что в такой ситуации должен делать патриот? Просто сидеть и смотреть? Или попробовать все исправить?



Впервые в истории сериала Tom Clancy's Rainbow Six врагами отряда "Радуга" выступают не внешние террористы. Больше никаких арабов, колумбийцев или уроженцев Восточной Европы. На этот раз враг притаился под боком, его вырастило само современное общество, краеугольным камнем которого являются экономика, деньги и знаменитая "американская мечта". Дельцы с Уолл-стрит и предположить не могли, что когда-нибудь в их офисы или в их дома придут люди с автоматами, одетые в знакомые строгие костюмы. С боевиками организации True Patriots невозможно договориться, их нельзя подкупить или переманить на свою сторону. Это — обычные люди, доведенные до отчаяния экономическим кризисом. Люди, которые полны решимости отомстить богатым дельцам, исправить все зло, совершенное ими — либо умереть, пытаясь это сделать. И ведет их загадочный "интернет-мученик" по прозвищу Иона.



Скандальное шоу

Rainbow 6: Patriots разработчики не называют "перезагрузкой" сериала — но по сути, игра именно таковой и является. Причем это уже второй перезапуск "Радуги Шесть" — и как и в прошлый раз, линейка снова следует по стопам Call of Duty. Голливудский боевик, который нам демонстрировали Rainbow Six с подзаголовками Vegas и Vegas 2, успеха серии не принес. Азартные перестрелки в Лас-Вегасе остались в прошлом, новая Rainbow 6 создается с намерением сорвать покровы, больно ударить по нервам "средних геймеров". В мире игр, демонстрирующих расстрел мирных жителей в аэропорту и взрывы химических бомб в Лондоне, Rainbow 6: Patriots наверняка придется ко двору. Потому что играет она на своем поле — Call of Duty все-таки посвящена в первую очередь войне, тогда как Rainbow Six всегда рассказывала о терроризме. Простор для скандальных сцен — широчайший.

Как всегда, на передовой борьбы с террором — спецназовцы из отряда "Радуга Шесть". Возглавляет их Джеймс Вулф, один из тех персонажей, за которого мы будем играть на протяжении всей игры. Впрочем, только бойцами "Радуги" список доступных героев не ограничится — концепт-видео обещает нам возможность отыграть роль одного из невольных участников теракта. Сделано это ради большей драматичности — глазами бедного парня мы наблюдаем, как боевики "Патриотов" врываются в его дом, берут в заложники жену, вынуждая любящего мужа стать живой бомбой и подорваться возле здания крупного банка — иначе, мол, его все равно убьют, но уже вместе с женой и ребенком. Однако на Бруклинском мосту машины "Патриотов" попадают под обстрел бойцов "Радуги 6". И теперь мы перемещаемся "в голову" одному из этих бойцов. "Радуга" вынуждена действовать непривычно жестко — они стреляют по полицейским, чтобы те ненароком не попали в парня с бомбой; они лавируют между машинами, а в это время пули террористов пробивают головы сидящим в транспорте людям. Нейтрализовав "Патриотов", они пытаются разминировать жертву с бомбой на теле — однако времени не остается, и беднягу приходится сбросить с моста. Такова реальность новой Rainbow 6, вселенной, где для борьбы со злом приходится идти на самые крайние меры.

Разработчики впервые в серии попытаются дать нам понять, что движет "плохими парнями". Ведь "Патриоты" — это не исламские фанатики и не латиноамериканские наркоторговцы. Это такие же американские парни, как многие сотрудники "Радуги 6". Просто террористы доведены до предела финансовым кризисом и пытаются устроить революцию в надежде, что она решит все проблемы страны. Разумеется, это не делает их положительными героями — те, которые захватывают заложников и взрывают бомбы на улицах города, в любом случае остаются злодеем. Однако впервые в линейке нам дают шанс взглянуть на мир их глазами. Теперь, для достижения большей вовлеченности в происходящую драму, в некоторых миссиях мы будем играть не только за бойцов "Радуги", но и очутимся в шкуре заложников и даже террористов. Это наверняка сделает игру более напряженной и эмоциональной. Согласитесь, такое решение мало похоже на традиционные игры серии Rainbow Six.

Как обещает издатель, во время перестрелок "Патриоты" станут настоящей головной болью для игроков. По словам Ubisoft, в предыдущих играх сериала средняя продолжительность жизни террориста составляла около 4 секунд. В Patriots это время возросло до 40 секунд.

Вообще, над "Патриотами" разработчики трудятся очень внимательно. Террористы активно двигаются на поле боя, перемещаясь от одного укрытия к другому. Также, предполагается, у противников будет несколько различных психологических архетипов. В действиях они еще больше приблизятся к настоящим людям — враги могут спотыкаться во время перебежек, падать, совершать ошибки. Вместе с тем, создатели новой Rainbow 6 прекрасно понимают, что перебарщивать с этим не нужно, чтобы война с террористами не превратилась в итоге в отстрел слепых котят. Уровень AI у врагов будет также разным, и самые умные боевики противника будут соответствовать по уровню подготовки и умению сражаться бойцам "Радуги". У каждого из "патриотов" будет нечто вроде собственного плана действий, каждый из них будет самостоятельно выбирать свою цель для стрельбы. Хотелось бы надеяться, что Ubisoft на выходе сможет предложить нам по-настоящему увлекательный экшен — и при этом показать реалистичные битвы, в которых игрок будет ощущать себя солдатом на поле боя, а не каким-нибудь пупом земли, вокруг которого все и вертится.

Тактика и стратегия

Когда лихо переходишь от неспешного тактического боевика с ветвистыми уровнями к киношному блокбастеру — потерь не избежать. Ради эмоционального, глубокого сюжета и максимальной вовлеченности игрока в происходящее, разработчикам пришлось отказаться от привычного по первым Rainbow Six планирования операций. В самом деле, какое уж тут планирование, когда мы то и дело скачем из голов заложников в головы спецназовцев? Впрочем, совсем убирать тактику и стратегию в Ubisoft все-таки не решились — просто они будут доступны в мультиплеере, который в Rainbow 6: Patriots представлен и соревновательным, и кооперативным режимами.

"Кооператив" на четырех игроков, как не трудно догадаться, потребует максимально слаженных действий от бойцов "Радуги". Здесь будет доступно и тактическое планирование, известное по предыдущим проектам — только теперь в разработке плана операции участвует не только один игрок, а все члены маленькой команды. Для планирования операции предусмотрено лобби под названием Sandtable — здесь игроки знакомятся друг с другом, а также — изучают голографическую карту уровня. В помощь начинающим игрокам имеются простые "хитрости". К примеру, в режиме планирования можно "пометить" террористов на карте, и тогда во время выполнения операции они станут видны сквозь стены всем бойцам "Радуги". К тому же именно в режиме командной игры быстрее будут открываться новые виды оружия и амуниции.

Планировать операции можно самостоятельно, но если лень этим заниматься, есть возможность переложить планирование на искусственный интеллект. Кстати, пусть в одиночном режиме предварительного планирования нет, руководить подопечными бойцами все равно придется. Руководство может быть очень простым, буквально с помощью одной кнопки, позволяющей отдавать простые приказы вроде "прикрой меня" или "беги в укрытие", в этом случае наши напарники автономны в своих действиях. Захочется больше власти — можно активировать специальное меню, позволяющее выстраивать для своих солдат целые цепочки приказов. Как поясняют разработчики, они стремятся сделать игрока активным лидером, заставить его принимать сложные решения, от которых зависит судьба всей команды. Все время "плыть по течению", как в Call of Duty, тут не получится.

Наконец, обязательно будет и соревновательный мультиплеер, однако разработчики пока толком ничего о нем не рассказали. Можно предположить, что включать он будет традиционные режимы, такие как deathmatch — для тех, кому быстро надоедают тактика и стратегия.

Надежды и тревоги

По рассказам разработчиков, новая Rainbow 6 выглядит очень здорово. Тем не менее, она создается уже более трех лет, а для любой игры это не очень хорошо. Недавно были были уволены многие разработчики Rainbow 6: Patriots, а игру поручили доделывать новой команде. Наконец, изначально проект разрабатывался для современных приставок, а теперь он уже ориентирован на консоли нового поколения. Не повредит ли все это качеству игры? Сама Ubisoft уверяет, что полна оптимизма...так что просто подождем появления новых материалов о Patriots. Возможно, дело выгорит, и мы получим в итоге отличный драматический боевик с легкой примесью тактики, который "шокирует индустрию" — так обещают разработчики. Будем верить, что разработчики понимают — у них нет права на ошибку после столь громких заявлений издателя.

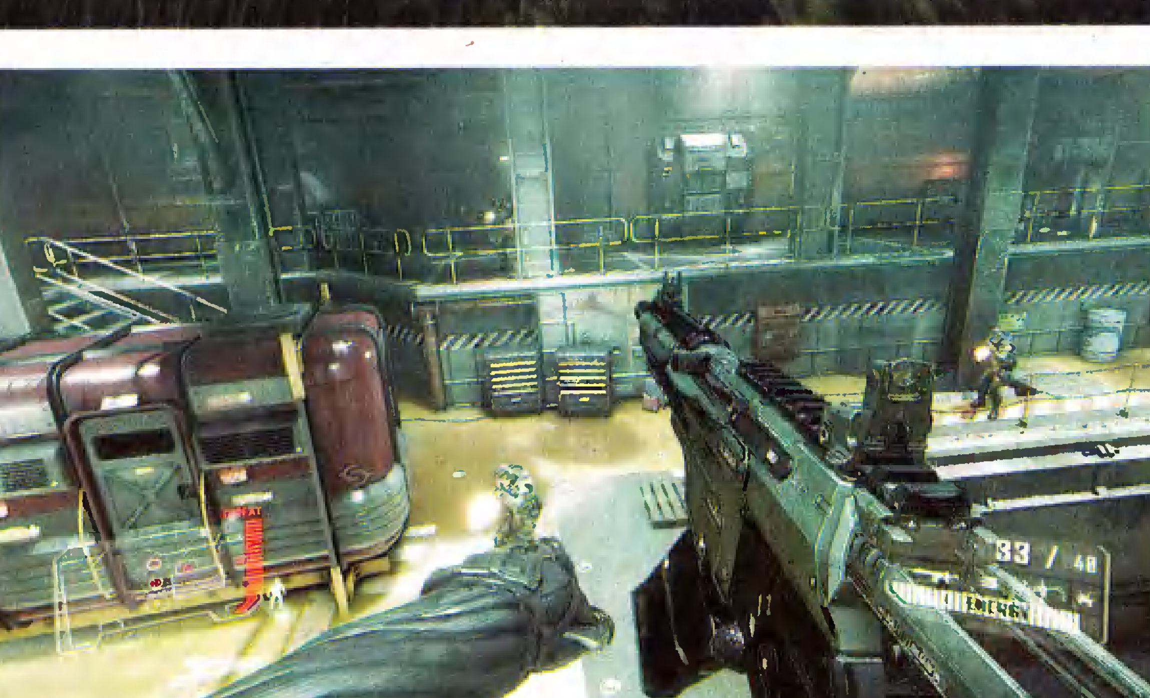
AlexS

Жанр: шутер от первого лица
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Crytek
Издатель: Electronic Arts
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия Crysis
Мультиплеер: интернет
Минимальные системные требования: двухъядерный процессор 2,4 ГГц; видеокарта с 1 Гб памяти и поддержкой DirectX 11; 2 Гб оперативной памяти
Рекомендуемые системные требования: четырехъядерный процессор 3,8 ГГц; видеокарта с 2 Гб памяти и поддержкой DirectX 11; 8 Гб оперативной памяти
Рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: www.crysis.com



Тактика колонизации новых миров у цефов проста, но эффективна. Передовой отряд, способный длительное время оставаться в анабиозе, находит местные источники энергии, получает подпитку и начинает заселять новую территорию со всей тщательностью, не взирая на возможных коренных обитателей. Если же аборигены вдруг оказывают сильное сопротивление, тогда цефы-колонизаторы собирают огромный запас энергии и с его помощью открывают небезызвестный в науке мост Эйнштейна-Розена — портал прямо к родной планете захватчиков, который обеспечит их безграничными силами...

Crysis 3



Не так давно

У многих людей Crysis в первую очередь ассоциируется с графикой и таким замечательным изобретением недалекого будущего, как нанокостюм. И не напрасно. Ведь именно это и было главными козырями первой части. Конечно, "типичный поклонник первого Crysis" не перестанет описывать чувства, с которыми он ездил на танке под разрушающейся горой, и совершенно неожиданно появлялся корабль пришельцев. Затем вспоминалось инопланетное сооружение, атмосферные пробежки по тропикам и льдам, полеты среди смерчей. Фанат будет яростно рассказывать про увлекательные сражения, умопомрачительные идеи и так далее. Да, все это было в первой игре серии, но далеко не так идеально, как хотелось бы. И игровые критики крайне неоднозначно оценили Crysis, хотя и сошлись на том, что проект Crytek достойный и заслуживает внимания.

Последовавший следом аддон Warhead слегка дополнил сюжетную историю, но, по сути, являлся лишь кратким пересказом первой части с другого ракурса. Crysis 2 обязался стать огромной работой над ошибками. Игра должна была довести до максимума все идеи серии, но и тут не все получилось идеально. Сиквел пошел немного другим путем. Он стала удобнее для игрока и зрелищнее. Появилась уйма отличных игровых моментов, красочная постановка и небывалая эпичность. Развивалась и боевая система. Но по-настоящему удивляющих вещей было прискорбно мало. К тому же, исчез эффект новизны и душа, которые были у первого Crysis. Тем не менее, игра вышла очень качественной и не зря получила высокие оценки, еще и была номинирована на множество наград. Эволюция произошла, и сразу стало ясно, что третья часть не за горами. Но чего же от нее следует ждать? С самого начала игровые ролики демонстрировали все тот же Crysis 2 с небольшим количеством мелких доработок. Третий номерной проект виделся тем, чем стал Crysis Warhead в свое время. Тот, кто так и думал, может спокойно выдохнуть, ибо Crysis 3 — это серьезный самостоятельный проект достойного качества.

Изменчивый мир

Со времен второй части прошло чуть больше двадцати лет. После того, как мы героически остановили вторжение пришельцев, пострадавшая и зараженная часть Нью-Йорка была обнесена огромным куполом. Внутри него безмятежно развивается новая жизнь. Разрушенные улицы и руины домов покрылись сочной растительностью, которая превратила остатки мегаполиса в радующие глаз постапокалиптические пейзажи. В затопленных районах активно развлекаются лягушки и прочая живность. И пришельцы-цефы, впавшие в анабиоз, понемножку эволюционируют. Среди всего этого буйства жизни неугомонная корпорация C.E.L.L.,которая пытается занять ведущее место на мировой арене, развернула свою энергетическую программу. Технологии пришельцев обеспечили их колоссальными объемами энергии, что уже само по себе открывает огромные перспективы. Но мы-то знаем, чем на самом деле чревато заигрывание с внеземными технологиями.

Противником злостных экспериментаторов, желающих поставить всех на колени, является немногочисленная организация повстанцев, не желающих быть в постоянном энергетическом долгу перед C.E.L.L. Бунтари настроены серьезно: они не тратят время на бесполезные митинги, а ведут настоящую войну. Протагонист Crysis Warhead Майкл Сайкс с безобидным прозвищем Псих возглавляет небольшой отряд, который и спасает главного героя новой игры из заточения C.E.L.L.



Не лишним будет напомнить, что весной 2011 года на экранах наших компьютеров произошло крайне интересное событие. Пророк, один из главных героев первой игры, лишил себя жизни, дабы не стать жертвой страшного вируса пришельцев, однако технический прогресс в сочетании с инопланетными технологиями способен творить настоящие чудеса. Тело Пророка погибло, но сам он был сохранен в нанокостюме. Эта одежда и перенесла его личность в организм Алькатраса, главного героя Crysis 2. Затем каким-то чудом идеальная боевая машина попалась в руки C.E.L.L., которые и продержали его в коме все то время, что прошло после титров Crysis 2. Теперь Пророк снова на свободе и готов отомстить корпорации, а заодно помочь боевому товарищу и повстанцам. Но в его душе, наличие которой герой всячески отрицает, крайне неспокойно. Находясь в искусственной коме, он видел будущее. Крайне нерадостное.

См. страницу 6

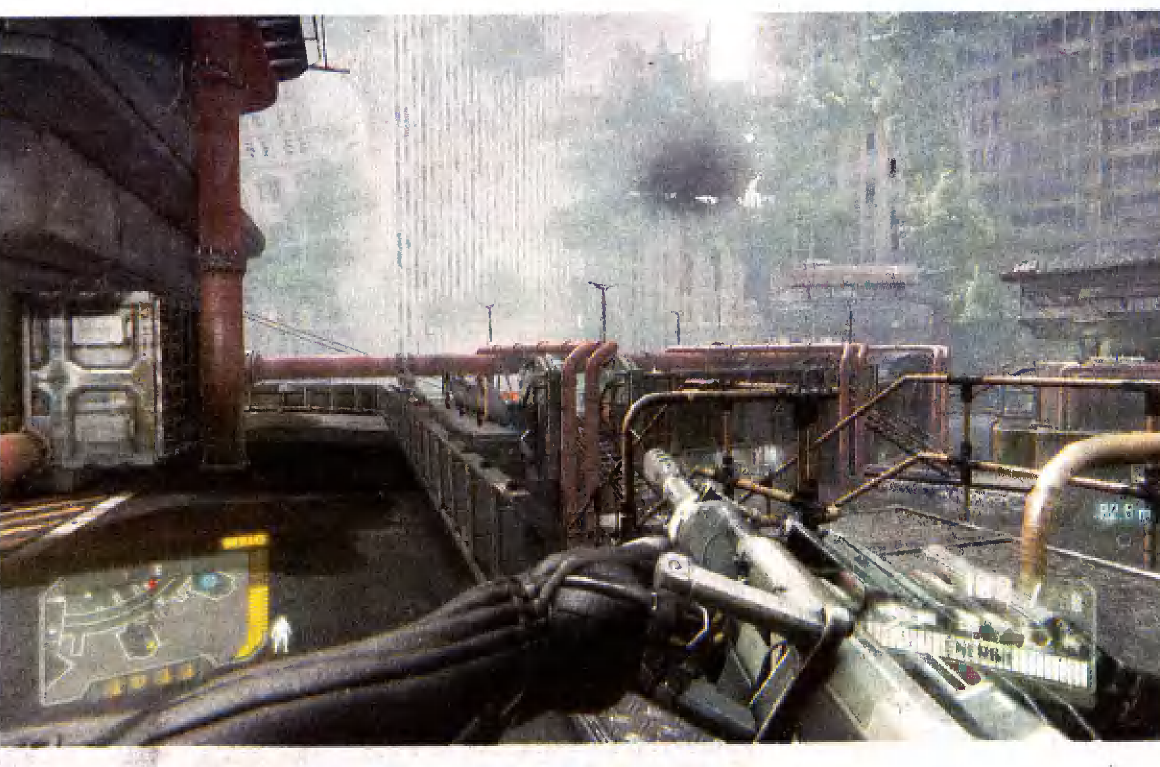
Crysis 3

Начало на стр. 5

Вот такая сюжетная основа третьей части Crysis. История игры достаточно проста, но даже в ней встречаются очень интересные моменты. Особенно радует чувственность и атмосферность многих из них. Грустные и тревожные мысли неумолимо лезут в голову, когда видишь, как с солдат живьем сдирали симбиотические костюмы. Когда осознаешь, как тяжело Психу справиться с собой после всего этого. Когда становишься свидетелем предательства и смерти... То, что сначала выглядит как Crysis 2 с минимальными доработками, очень быстро обрастает тем, чего не хватало во второй части. Постепенно сквозь беготню по полям сражений и бесконечную пальбу, сперва слегка, а затем все сильнее и сильнее проступает та самая душа, о которой говорилось выше. Не отличная режиссура, не футуристический лук и не эпичные сражения, а именно это будет главным преимуществом для истинных фанатов Crysis.

Maximum Power

Игровой процесс Crysis 3 функционирует по классическому сценарию. Есть локация и ряд определенных целей на ней. И есть враги, которых желательно уничтожить. Многие игры этим и ограничиваются, но они, как правило, и близко не могут тягаться с такими дорогостоящими хитами, для этого должны быть изюминки. Серия Crysis вот уже четвертый раз вполне успешно использует самое совершенное свое устройство — нанокостюм. Именно эта сверходежда придает процессу перемещения и боя невероятный интерес. Игр, в которых отводится роль суперсолдата, полно, но ни в одной из них это не делается настолько реалистично. Нанокостюм позволяет творить невероятные вещи, и при этом он кажется таким же реальным, как мощные микропроцессоры нового поколения. Может быть, именно поэтому настолько погружаешься в игру, а потом на впечатлениях из головы не выходит звук перехода из одного режима костюма в другой.



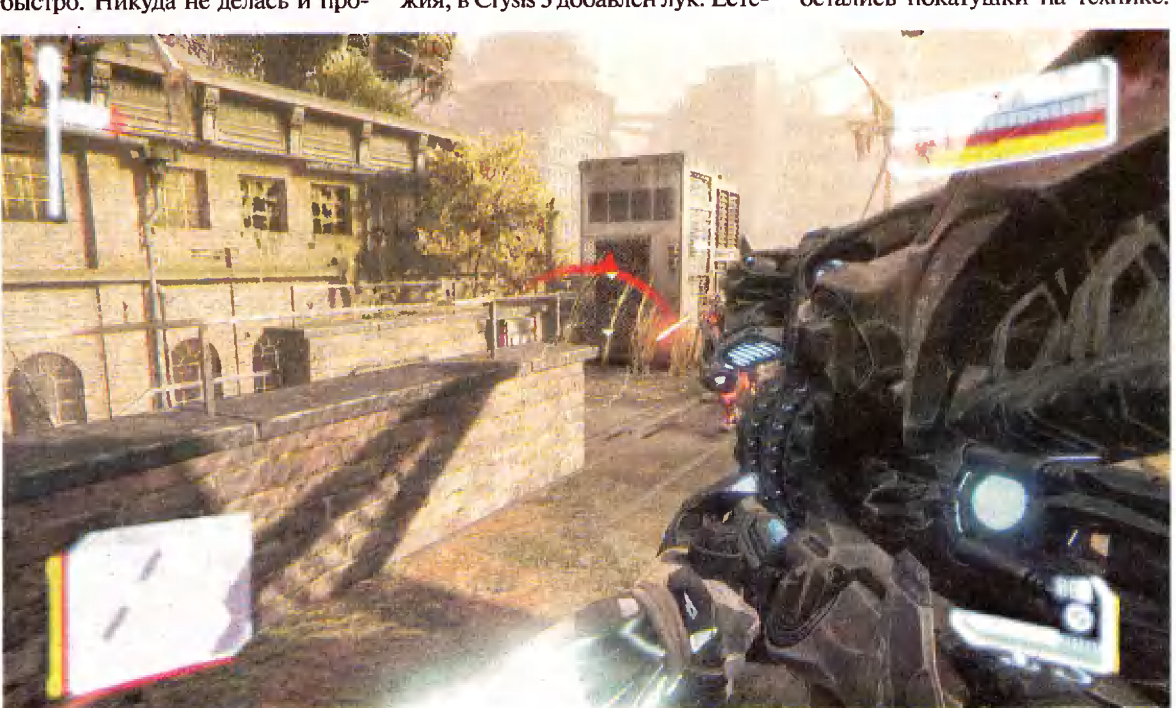
В распоряжении главного героя вторая версия костюма, знакомая по Crysis 2. Тактический визор стал более полезным и теперь без труда проведет полную разведку и обеспечит вас самой необходимой тактической информацией о маршруте, а также позволит взламывать турели и прочую электронику на расстоянии. В основном режиме броня усиливает физические возможности, позволяя без напряжений совершать спринтерские рывки и высоченные прыжки. В пылу боя верным союзником становится режим брони, в котором вражеские боеприпасы некоторое время просто отскакивают от протагониста. А если вы сторонник стелса, то при включении маскировки костюм становится практически невидимым для врага. Во время работы нанокостюм активно поглощает энергию, но это не является большой проблемой, так как она восстанавливается крайне быстро. Никуда не делась и прокачка. За найденные в игре модули можно разблокировать бонусы и применить их по мере надобности. Комбинируя все возможности этой совершенной брони, начинаешь творить на поле боя настоящий ад, особенно когда ИИ костюма подключается к мощной батарейке извне. Только надо постараться не перенести в реальную жизнь чувство собственного превосходства. И главное, все это дает полную свободу в стиле прохождения. Помимо нелинейности большинства уровней, в любой момент можно настроить нанокостюм для мясорубки или деликатного обрубания хвостов. Выбор за игроком, а не за разработчиком.

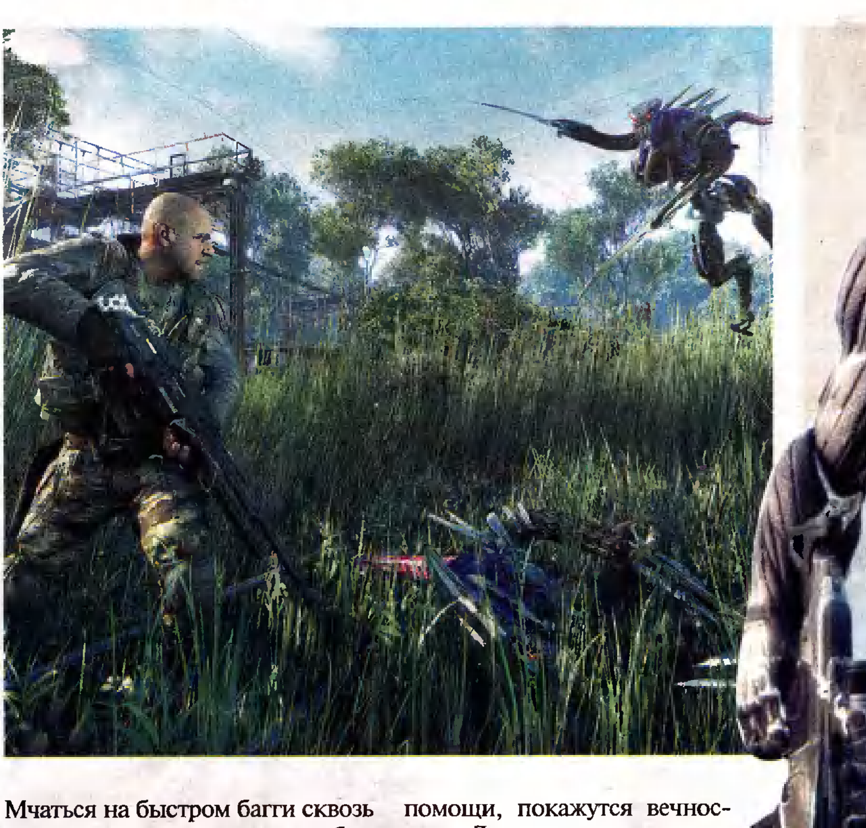




Кроме брони и привычного для игр этой серии набора оружия, в Crysis 3 добавлен лук. Естественно с поправкой на 2047 год. Спустя 100 лет после появления автомата Калашникова в руки главного героя попадает высокотехнологичное бесшумное оружие, которое годится для многих напряженных ситуаций. Для стрельбы используются стрелы с четырьмя наконечниками на выбор. Обычное карбоновое острие с легкостью пригвоздит рядового противника к стене. Фугасный наконечник разнесет легкобронированного врага на куски, да еще и заденет тех, кто рядом. Термитная боеголовка, напротив, создаст деликатный направленный взрыв, который пробьет любую броню. Ну и электрический наконечник окажет существенную пользу в затопленных кварталах, ведь при попадании в воду поразит всех оппонентов поблизости. Однако главная фишка не в этом. Разработчики недаром показывали это новое оружие чуть ли не главным нововведением Crysis 3. Бесшумный лук в сочетании с маскировкой кардинально меняют игровой процесс. Штурм превращается в охоту в прямом смысле этого слова. Враги впадают в настоящую панику от невидимой угрозы, которая уничтожает их в считанные секунды. От таинственного убийцы нет никакого спасения. Один за другим неприятели замертво падают, так и не увидев, что их убило. Вгоняя стрелу в очередного врага, будь то солдат ненавистной C.E.L.L. или пришелец, можно ощутить себя охотником из совсем другой истории — Хищником.

Однако в конце концов это надоедает. Поэтому на огромных полях сражений в руки все чаще ложится верный SCAR. На смену охоте приходит штурм. В Crysis 3 остались покатушки на технике.





Мчаться на быстром багги сквозь взрывы и толпы врагов по ухабам разрушенного города — это очень захватывающе. А для любителей более тяжелой техники найдется БТР с танковым орудием. Дадут и полетать, что привносит в игровой процесс столь необходимое разнообразие.

Не позволяют заснуть за монитором и враги. Солдаты C.E.L.L. почти не отличаются друг от друга, а вот пришельцы весьма разнообразны. Подробная информация о них изложена во врезке.

Реальность — всего лишь иллюзия

Графика всегда была сильной стороной в проектах Crytek, но на этот раз разработчики превзошли сами себя. Картинка Crysis 3 просто великолепна. Можно долго писать о красивых бликах и тенях, высококачественных текстурах, реалистичной воде и траве, но лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать. Такую красоту нельзя прятать от глаз. Battlefield 3 все еще стоит рядом исключительно благодаря прекрасному освещению. Звук тоже не отстает от картинки. Стрельба и взрывы звучат вполне реалистично, в помещениях гуляет эхо, а крики цефов в стиле дабстеп наполнены необычной глубиной. Отдельной похвалы заслуживает и музыкальное сопровождение. Мягкие клавишные переборы идеально сочетаются с эпичными оркестровыми партиями, улучшая восприятие игры.

Вы не одни

В общем и целом мультиплеер Crysis 3 схож с таковым во второй части. В его основе лежат классические режимы противостояния между бойцами C.E.L.L. и силами КМП США. А в добавление к ним появился новый чрезвычайно увлекательный режим, так называемый Hunter Mode, который получился на удивление интересным и способен надолго продлить впечатления от игры. Игроки разделяются на 2 команды. Первая — два охотника, главной задачей которых является уничтожение второй команды, состоящей из наемников C.E.L.L. В распоряжении первых вся мощь нанокостюма. Стоит лишь сделать поправку на то, что теперь наши жертвы — живые люди, что добавляет процессу охоты невероятный интерес. А наемники могут похвастаться ЭМИ-гранатами, тепловизорами и разнообразными огнестрельными штуками. Играя за наемников, чувствуешь себя настоящей жертвой. Две минуты, в течение которых нужно дожидаться помощи, покажутся вечностью. Лишь грамотная командная работа может спасти от полного уничтоженья группы. А в случае смерти наемник пополняет команду охотников. Остаться последней жертвой на поле боя — тот еще почет.

Однако...

К сожалению, Crysis 3 нельзя назвать идеальной. Игра, безусловно, классная, но далеко не всегда. Очень часто она становится просто скучной. Особенно в начале. На больших локациях можно долго плутать без дела, пока не упрешься в непроходимую стену. И придется потратить добрый десяток минут для нахождения пути. Это очень сильно замедляет темп. Много пробелов и в плане сюжета. Шесть часов прохождения одиночной кампании оставляют после себя слишком много вопросов. История просто кишит сценарными дырами: как Пророка, идеальную боевую машину, схватили рядовые сотрудники C.E.L.L., и зачем 20 лет держали его в коме? И это еще мелочи по сравнению с остальными ляпами. Также в Crysis 3 крайне мало по-настоящему значимых нововведений. Концепцию игры можно было развить сильнее, а то, что есть, сделать лучше. Увы, судить просто, а сделать сложно.

РАДОСТИ:

По-прежнему интересная концепция
Постапокалиптический Нью-Йорк
Качественная постановка
Яркие игровые моменты
Нелинейность
Отличный мультиплеер
Возможности нанокостюма

ГАДОСТИ:

Мало нового
Порою играть становится скучно
Непродолжительная одиночная компания
Дыры в сюжете

ВЫВОД:

Игнорируя ряд шероховатостей, мы получили отличную игру. Очень технологическую и крайне интересную. Crysis 3 идеально сочетает в себе лучшее от предшественников и во многом превосходит их. Проходить мимо такого проекта не стоит.

ОЦЕНКА:

8.5

TOXI



Нанотехнологии в реальности

Многое в серии Crysis крутится вокруг таинственных наночастиц. С ними связана и работа нанокостюма, и тотальная кибернизация организма, и даже бессмертие в какой-то форме. А что же представляют собой эти частицы? Какое место в жизни людей они занимают сейчас?

Системные исследования наноразмерных объектов берут свое начало в первой половине XX века. В 1932 году был создан просвечивающий электронный микроскоп. В 1938 — сканирующий электронный микроскоп, на основе которого до сих пор создаются подобные приборы. Во второй половине XX века начала формироваться научная и технологическая база для получения и применения наноструктур, включая материалы на их основе.

Практический аспект нанотехнологий включает в себя производство устройств и их компонентов, которые позволяют обрабатывать и манипулировать атомами и молекулами. Сегодня подобные структуры применяются лишь для частичного изменения или усиления свойств веществ, которые позволяют создавать совершенные материалы и приборы, что применяются повсеместно: от компьютеров до современных систем вооружения.

Наиболее перспективным направлением развития нанотехнологий является создание нанороботов, чьи размеры сопоставимы с размерами атомов, которые смогут свободно перемещаться в пространстве с помощью заданной программы или непосредственного управления. Назначение этих миниатюрных устройств — направленное прямое воздействие на структуру атома. В результате можно создавать новые молекулы либо удалять старые. Фактически, создавать что-то из ничего, что мы и наблюдаем в Crysis. Увы, каких-либо крупных сдвигов в этом направлении не предвидится в ближайшие десять лет.

Как утверждают разработчики из Crytek, в основу их нанокостюма положен реальный прототип программы United States Future Force Warrior 2020. Американские военные ученые уже много лет работают над легким военным обмундированием, в который будет интегрирована совершенная система жизнеобеспечения, а также предусмотрено значительное повышение силы, выносливости и болевого порога. По непроверенным слухам, прототипы уже вовсю тестируются, однако по габаритам и эффективности им крайне далеко до стильного изобретения Crytek. Но ведь каких-то 30 лет назад мобильный телефон тоже работал только двадцать минут и был размером с кирпич, не так ли?



Эфолюция цефов

Инопланетные формы жизни в серии Crysis принимали множество форм и размеров. Это связано с тем, что цефы пользуются различными экзоскелетами для ведения боевых действий в разнообразных ситуациях.

Цефы (сокращение от Цефалоподы) — высокоразвитая раса из далекой галактики Треугольника (М33). Они находились на Земле около двух миллионов лет, пока не пробудились в результате событий на острове Линг Шан. Ожившие пришельцы сразу принялись за заморозку окружающего пространства, что свидетельствует о крайне низких температурах в их родном мире. У цефов хорошо развито коллективное мышление. Каждая особь имеет доступ к огромной информационной базе. Общаются между собой электронными голосами. Крайне враждебно относятся к людям.

Оригинальный Crysis и дополняющий его Warhead познакомили нас с летающими пришельцами, внешним видом походивших на кальмаров. Они имеют обтекаемые формы с длинными гибкими отростками и спокойно парят как в невесомости, так и в условиях земной атмосферы. Атакуют неприятеля лезвиями на концах отростка или градом сосулек. В поддержке рядовых особей выступают огромные шагающие машины, уничтожающие все на своем пути.

Увы, земной климат не очень благоприятствует пришельцам, поэтому ко второй части серии они эволюционировали и предстали перед общественностью в совершенно ином облике. Экзоскелеты приобрели более-менее гуманоидную форму, что позволило им ходить и взаимодействовать со средой, к которой цефы не приспособлены.

В основном на игрока сыплются штурмовики, обладающие панцирем средней прочности и встроенным энергетическим оружием. Их поддерживают прочные "бомбардиры" с тяжелым вооружением, а вблизи прикрывают крайне быстрые и агрессивные "лазутчики" с длинными и острыми когтями. Их техника тоже претерпела существенное усовершенствование. Огромные ходячие танки стали еще опаснее. Появились десантные и штурмовые летающие корабли.

В Crysis 3 появились и новые образцы, такие как проворные разведывательные боты и приземистые огнедышащие существа с прочным бронированием. Видимо земной климат все-таки заставил пересмотреть холодолюбивых цефов взгляды на мир. Особого внимания заслуживает "офицерский состав" пришельцев. Это живучие крупные особи со множеством способностей, которые выступают в игре как боссы. И, конечно, в третьей части на сцену выходит альфа-цеф — огромный полумеханический червяк, в котором сформировано основное ядро коллективного разума пришельцев.

TOXI



Metal Gear Rising: Revengeance

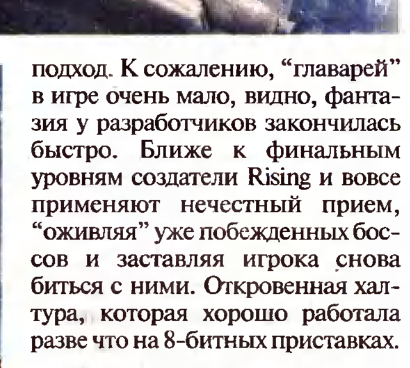
Путь меча

Путь меча — вот что главное в данной игре. Современный воин, вооруженный катаной и последними научными разработками, может творить настоящие чудеса на поле боя.

Древний меч и последние достижения науки кажутся несовместимыми, но в Metal Gear Rising как раз и сочетается несочетаемое, причем постоянно. Киборги, крушащие друг друга мечами в дивном восточном саду. Закрытые научные лаборатории в мексиканских подземельях. Карикатурно-анимешные убийцы, сражающиеся бок о бок с суровыми полицейскими спецназовцами. Вертолеты и огромные роботы. Простой сюжет, сводящийся к формуле "бей-руби". Красивая бессмыслица — и вместе с тем настоящая японская поэма, строки в которой пишутся острыми клинками, смоченными в крови.

А в центре всего этого — ниндзя по имени Райден. Безуспешно пытавшийся когда-то убежать от своей сущности, понявший после череды суровых испытаний, что от самого себя уйти невозможно. Райден, когда-то получивший жуткое прозвище — Джек-Потрошитель.

Жанр: слэшер
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Разработчики: PlatinumGames и Kojima Productions
Издатель: Konami
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия Devil May Cry, Bayonetta
Мультиплеер: нет
Официальный сайт игры: www.konami.jp/mgr/
Возрастной рейтинг ESRB: 17+ (Mature)



Возвращение Потрошителя

Да, одно время Райден думал, что ему вполне по силам уйти от своего прошлого и стать обычным человеком. Парень отказался от кровавой службы убийцы, обрел счастье с семьей, устроился на престижную работу телохранителем к премьер-министру одной африканской страны. Однако мирная жизнь продолжалась очень недолго. Дорогу перешла террористическая организация Десперадо, один из руководителей которой убил охраняемого Райденом премьер-министра. И теперь нашему кибер-ниндзя остается только месть.

Десперадо раскинула свои щупальца по всему миру — но как бы далеко ни протягивались они, везде появляется суровый, пускай и немного женоподобный воин. Денвер, Мексика, Азербайджан...Райден преследует противников в воздухе, на городских улицах, под землей. И везде, где бы он ни появился, дело заканчивается кровавой сечей.

Первоначально за разработку Rising отвечали сотрудники Хидео Кодзимы, отцы знаменитого сериала Metal Gear Solid, во вселенной которого разворачивается и действие игры о приключениях Райдена. Но вот в чем дело — Kojima Productions, собаку съевшей на умных стелсах, никак не давался жанр слэшера. Игра чуть было не погибла, но решено было привлечь к ней профильных мастеров — специалистов, давно уже делающих слэшеры и beat'em up'ы.

Разработчики из PlatinumGames, подхватившие игру из рук сотрудников Хидео Кодзимы, постарались на славу. Сразу видно, что из Rising пытались сделать идеальный слэшер в "японском стиле". От фирменного стелса серии Metal Gear Solid здесь остались только жалкие фрагменты, которые и нужны только для того, чтобы немного разнообразить геймплей. В основном же все сводится к жестокой рубке противников, которую устраивает Райден.

Похвально, что одно из своих главных слов студия сдержала полностью — занятная система "резки" врагов мечом на месте. Нашинковать противников можно чуть ли не в мелкую стружку, причем Райден проделывает это очень эффектно в замедленном режиме. Без разницы, стоите вы на земле или находитесь в воздухе, поражая неприятеля в прыжке. Зажать левый триггер, сделать несколько быстрых движений мечом — и враг падает на землю, разваливаясь во время падения на куски мяса и железа, орошая все вокруг фонтанами крови. Многие предметы окружающей среды тоже разрушаемы, острый меч ниндзя легко разит фонарные столбы, автомобили, арбузы — в общем, веселье в Rising зашкаливает. В этой игре бал правят безумие и кинематографичный стиль, стоит это учитывать.

В перерывах между игровыми "главами" разрешается улучшать вооружение героя, а также апгрейдить его возможности. Кстати, никто не заставляет ограничиваться только катаной. Райдену доступно и дополнительное оружие — гранаты, ракетницы, и еще многое другое, что позволяет обеспечить противникам "веселую жизнь". Кроме того, после победы над боссами крохобор-ниндзя прикарманивает их вооружение, и время от времени легко может сменить катану на некое подобие нагинаты (японская алебарда), либо на парные кинжалы-саи.

Кстати, боссы — это отдельный разговор. Помимо традиционного противника с самурайским прикидом, в игре время от времени встречаются и другие, очень колоритные личности. Как вам, к примеру, киллер-француженка, из спины которой растет множество искусственных рук? Или существо, обладающее внешностью японского демона? Или главный злодей, лысый громила в костюме, напоминающем экзоскелет? Боссы очень разные, каждый из них обладает собственным уникальным набором атак и к каждому требуется свой подход. К сожалению, "главарей" в игре очень мало, видно, фантазия у разработчиков закончилась быстро. Ближе к финальным уровням создатели Rising и вовсе применяют нечестный прием, "оживляя" уже побежденных боссов и заставляя игрока снова биться с ними. Откровенная халтура, которая хорошо работала разве что на 8-битных приставках.





Ниндзя — значит "невидимка"?

Сериал Metal Gear сделал себе имя благодаря стелсу — и разработчики Rising решились включить в игру элементы "тихушного прохождения", вероятно, как дань уважения великой стелс-серии. Большие, открытые локации встречают вражескими киборгами-постовыми, хмуро бродящими по уровням туда-сюда. Райден скрывается от любопытных глаз, прячась с головой в коробки или канистры. Он бесшумной тенью спрыгивает за спиной врага, и одним ударом отправляет его на запчасти. Герой использует самые современные достижения науки и техники, чтобы отвлечь противника — пригодятся и голограммы, и специальные газовые гранаты. Наконец, ниндзя карабкается по различным уступам или карнизам, ловко обходя киборгов. "Вертикальный стелс" — не слишком привычный для Metal Gear Solid, однако отлично подходящий для Metal Gear Rising.

К сожалению, вариативность прохождения на корню убивается глупыми неприятелями. Стелс превращается в беспечные прогулки, когда вражеские воины не в силах заметить Райдена, разгуливающего у них под самым носом. С другой стороны, иногда, довольно редко, противники про-







являют чудеса наблюдательности, замечая нашего "невидимку", который затаился этажом выше. В такие моменты над головами у врагов появляются желтый восклицательный знак (противник что-то подозревает), или красный (все, он заметил героя). Разработчикам стоило бы чуть-чуть подправить баланс стелс-составляющей, но "тихушные" игры вообще не по части PlatinumGames — понятно, что делали эти ребята в первую очередь свой любимый слэшер. Так что остается наслаждаться реками крови и красивой картинкой — в Metal Gear Rising: Revengeance это главные блюда.

Нельзя сказать, что графика игры поражает воображение — красот Crysis от данного слэшера ждать не приходится. Тем не менее, битвы смотрятся красиво и увлекательно, во многом благодаря еще и "киношной" постановке. Игра противопоказана противникам аниме — на экране постоянно что-то происходит, удары и выстрелы сопровождаются всполохами пламени и блеском синих молний, противники, паря в воздухе, стреляют друг в друга огромными ракетами, по уровням носятся верзилы со здоровенными молотами и карлики-дроны. Рай для поклонника японской культуры, однако далеко не каждый европеец сможет вынести такое долго. Впрочем, сама игра очень короткая, так что сильно мучиться все равно не придется.

Зато вот музыку сотрудники PlatinumGames подобрали на славу. Во время битв играют заводные бас-гитары, благодаря которым сумасшедшие схватки, развернувшиеся на экране, воспринимаются еще веселее. В редкие же моменты затишья включается ненавязчивая электроника, которая воспринимается как фоновая музыка, практически не мешающая "исследовательской" беготне по локациям.

Для сериала Metal Gear Solid переход в новый, совершенно непривычный жанр состоялся — причем прошел он невероятно успешно. Игра получилась не без огрехов, но хорошего в приключениях Райдена все-таки значительно больше, чем плохого. Да, вряд ли эта игра понравится поклонникам Metal Gear Solid. Впрочем, ее создатели и не ставили такой цели.

РАДОСТИ

Оригинальные боссы
Отличный экшен
Кинематографичность
Прекрасный саундтрек
Красивая графика
Интересная система "резки на части"

ГАДОСТИ

Слишком мало боссов
Слабый стелс

ВЫВОД:

Revengeance привлечет под знамена сериала множество новых фанатов, которые, глядишь, и захотят ознакомиться с первоисточником. Но даже если не захотят, возможно, для них в будущем найдется другое блюдо по вкусу — говорят, PlatinumGames уже горит желанием сделать Metal Gear Rising 2.

ОЦЕНКА:

8,5

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

AlexS

Lucius

Нехороший мальчик

Жанр: адвенчура
Платформы: PC
Разработчик: Shiver Games
Издатель: Lace Mamba Global
Издатель в СНГ: Новый Диск
Похожие игры: American McGee's Alice, Alice: Madness Returns
Мультиплеер: нет
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2 с тактовой частотой 2,4 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon HD 5450 или NVIDIA GeForce 8800 GT с 512 Мб, 2 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг PEGI: 18+
Официальный сайт игры: lucius.shivergames.com

С Lucius многие уже имели возможность ознакомиться в прошлом году, когда релиз состоялся в западных странах. Сейчас издатель "Новый Диск" решил выпустить локализацию Lucius. Правда, совершенно непонятно, почему сотрудники компании поленились заняться озвучкой игры: любительские текстовые переводы уже давно есть в Сети, а вот русская речь не помешала бы.

Кроха сын к отцу пришел

Вернее сказать отец приходит к сыну. Главный герой Люциус в шестой день рождения узнает, что его настоящий папа — не тот, кто все это время его растил, а гроза грешников Люцифер. Конечно, новоявленный родитель жаждет, чтобы отпрыск продолжил отцовское дело порабощения человечества, и велит начать с обитателей дома, в котором живет малыш. За каждым персонажем в особняке водятся свои проступки, и Люциус постоянно упоминает их в своем дневнике (шестилетний мальчик ведет дневник?) во время миссий. Цель проста — уничтожить всех домочадцев таким образом, чтобы никто ни о чем не догадался, и все списали на несчастный случай.

Плохая мина при хорошей игре

И вот казус — при запуске Lucius сразу хочется заклеймить никчемной поделкой. Однако не все так плохо, даже несмотря на ужасные лица персонажей, дубовую анимацию и главного персонажа — мальчика, практически не выражающего свои эмоции и всю игру мелькающего в крупных планах камеры со своим унылым лицом. Даже кажущаяся банальность истории, будто скопированной с фильма "Омен", не сильно портит впечатление благодаря хорошей игре актеров, озвучивших героев. Их мастерство вытягивает всю историю и сеттинг на более высокий уровень. Слушать разговоры персонажей приятно, именно за счет правильности интонаций и выражения эмоций сюжетные вставки интересно смотреть.

Мальчик, который выжил… всех из дома!

Поначалу игра увлекает, она напоминает симулятор малолетнего Хитмана. Только напрямую ребенок почти никогда не действует, а пакостит втихую, либо нарушая правила техники безопасности, либо используя способности, которым его обучает Люцифер в ходе игры. Мальчик владеет телекинезом и пироманией, может управлять разумом и стирать память.

Задания начинаются с простых, постепенно сложность увеличивается. Разобраться с тем же пьяницей-завхозом не составляет труда: стоит всего-то открутить ножки рояля и подломить их телекинезом. Более изощренные махинации, вроде подсыпания отравы нянечке в еду или разоблачения любовных связей дяди Люциуса, требуют большей сноровки и беготни по дому. А в



большом особняке не мудрено заблудиться, особенно в похожих коридорах с одинаковыми дверями.

Минимальную свободу действий разработчики пытались ввести, но это не более чем видимость. И пускай те же побочные миссии не обязательны к исполнению, даже они не отличаются оригинальностью и вяло разбавляют сюжетную линию. Сверхъестественные способности малыша приходится использовать больше поневоле, ведь творчески подойти к выполнению заданий не позволяет линейность. Несмотря на внешнюю простоту, проходить миссии к концу игры становится действительно нелегко. Люциус всего лишь мальчик, поэтому если кто-то замечает его ночью, то тут же отправляет спать, и приходится проходить миссию сначала. В финальных же сценах игра почему-то начинает ставить упор на экшен, а он тут, мягко говоря, неказистый.

Поэтому и впечатления от игры странные. Вроде и мрачный, почти готичный стиль выдержан, музыка в игре действительно способна вызвать те самые эмоции, которые должен испытывать зритель фильма ужасов. Сама история пусть где-то и вторичная, но подается очень неплохо. Однако все портит недоработанный геймплей и очень узкая свобода действий — иногда хочется сделать что-то по-своему, но не получается.



РАДОСТИ:

Хороший саундтрек
Мрачный стиль
Неплохая история в хорошей актерской подаче

ГАДОСТИ:

Никудышный геймплей
Слабая графика
Ограниченная свобода действий

ВЫВОД:

Lucius постигла участь большинства бюджетных проектов: неплохой сюжет заключен в неудачную игровую оболочку, и ценность готового продукта стремится к нулю.

ОЦЕНКА:

5,6



MDL

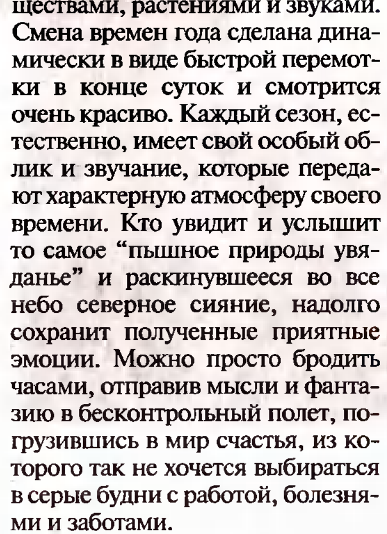
Арт-хаус в играх

Когда речь заходит о достаточно спорном среди большинства людей искусстве, на помощь может прийти термин арт-хаус. Термин этот правильнее применять к кинематографу — так обозначают фильмы "не для всех", снятые зачастую независимыми студиями. Для игр явлением подобным арт-хаусу стало инди. Но понятия эти — что инди, что арт-хаус — очень спорные. Одни и те же проекты могут стать культовыми и с трепетом восхваляться в узких кругах, а могут быть заклеймены позором и бездарщиной как в обществе, так и среди критиков.

Запуская Proteus и The Plan, ловишь себя на мысли, что такого еще точно не пробовал и не видел. Эти проекты можно назвать играми-впечатлениями, ведь они вызывают яркие и запоминающиеся эмоции, используя при этом минимум технических средств.

Впечатление первое

Proteus



Иди и смотри

Жанр: адвенчура-медитация
Платформы: PC, Mac
Разработчик/издатель: Twisted Tree Games
Похожие игры: Journey
Мультиплеер: нет
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium 4/ AMD Athlon XP с тактовой частотой 1,8 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon Radeon X1300 или NVIDIA GeForce GeForce 6200 с 256 Мб, 100 Мб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2 с тактовой частотой 2,4 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon HD 5450 или NVIDIA GeForce 7600 GT с 512 Мб, 100 Мб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: not rated
Официальный сайт игры: http://www.visitproteus.com/

Знакомые с изобразительным искусством люди должны знать, что такое импрессионизм. Это когда художник вкладывает в свою картину необработанные чувства — так как есть. Да, получается сумбурно, многим может не понравиться, но *это* — концентрированная вытяжка души и духа, поэтому тут не надо думать и оценивать мастерство. Тут надо именно *чувствовать*. Только так можно понять Proteus — и только для этого ее стоит запускать. Пресса сразу окрестила этот проект игрой-медитацией, но, по сути, это определение можно вынести в отдельный жанр. Если когда-нибудь сталкивались с демосценами (красивые сюжетные графические заставки на компьютер), вы поймете Proteus и его назначение.

Если сразу недоумеваешь, почему это Proteus сделана в старом пиксельном стиле, то после того, как от приятных пастельных тонов и генерируемых в реальном времени музыки и ландшафта погружаешься в какую-то легкую прострацию на грани сна и яви, понимаешь — детали не важны. Картинки на мониторе как раз достаточно, чтобы уставшие от взрывов и спецэффектов на экране глаза, душа и ум отдохнули, и наступило спокойствие, равновесие, умиротворение. Серьезно — запускайте Proteus перед сном, исчезнет проблема с бессонницей или беспокойными грезами.



Кроме того, те, которые любят спокойную музыку, но понятия не имеют ни об октавах, ни о тональностях, станут почти композиторами, ведь медитативная какофония в игре появляется как самостоятельно, так и в зависимости от действий невидимого тела игрока с окружающей средой. Единственный активный параметр — угол обзора, и его можно менять по своему усмотрению.

В Proteus вместо сюжета времена года, а события — просто случайные встречи с новыми существами, растениями и звуками. Смена времен года сделана динамически в виде быстрой перемотки в конце суток и смотрится очень красиво. Каждый сезон, естественно, имеет свой особый облик и звучание, которые передают характерную атмосферу своего времени. Кто увидит и услышит то самое "пышное природы увяданье" и раскинувшееся во все небо северное сияние, надолго сохранит полученные приятные эмоции. Можно просто бродить часами, отправив мысли и фантазию в бесконтрольный полет, погрузившись в мир счастья, из которого так не хочется выбираться в серые будни с работой, болезнями и заботами.

Итак, игра без сюжета, без сложностей геймплея, вообще практически без ничего, кроме сплошной эмоции, способна подарить приятные минуты любому, кто обладает чутким разумом и душой.

РАДОСТИ:
Приятная графика
Чудесная музыка
Терапевтический эффект

ГАДОСТИ:
Все-таки игра не для всех

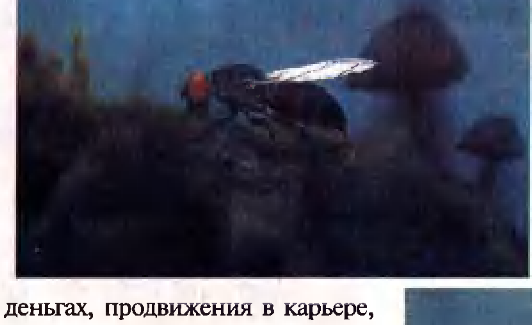
ВЫВОДЫ:
Игра-эмоция. Иди, смотри, чувствуй!

ОЦЕНКА:
8.0

MDL

Впечатление второе

The Plan



Муха в тумане

Жанр: игровая постановка
Платформы: PC, Mac
Разработчик/издатель: Krillbite Studio
Похожие игры: The Graveyard
Мультиплеер: нет
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium 4/ AMD Athlon XP с тактовой частотой 1,8 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon Radeon X1300 или NVIDIA GeForce GeForce 6200 с 256 Мб, 170 Мб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2 с тактовой частотой 2,4 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon HD 2600 или NVIDIA GeForce 8800 GT с 512 Мб, 170 Мб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: not rated
Официальный сайт игры: http://www.krillbite.com/theplan

The Plan — очередная игра-впечатление, хотя в ней больше аллегоричности. Когда управляешь легким тельцем самой заурядной, коих тысячи, мухи, дежавю произведений Юрия Борисовича Норнштейна не покидает ни на секунду. Ю.Б. Норнштейн — именно тот человек, тот художник, чьи творения либо оставляют в недоумении, либо запоминаются на всю жизнь. Чего только стоят его "Сказка сказок" и "Ежик в тумане". В таких картинах через где-то простые, где-то туманные образы автор доносит свои мысли и аллегорично рисует нашу жизнь.

В The Plan есть символы ветра, листиков, паутины, представляющих опасность для маленького существа, и сизая дымка тумана на заднем плане, и размытая листва, обрамляющая игровой экран. Вроде ничего особенного, но почему-то становится уютно и тепло на душе.

Игра длится максимум минут десять. Муха летит, на ее пути возникают редкие преграды, и их надо обходить. Странно, правда, что они не могут убить насекомое.

Конец обыден, вполне предсказуем, и даже ухмылка появляется на лице, но в этом и суть. Люди чересчур сложно видят свою жизнь, зажатые рамками нужды в деньгах, продвижения в карьере, квартирным вопросом, статусом в обществе, а в итоге — пуф! Вот он, конец. И позади лишь тонкий след, оставшийся после непродолжительного полета...

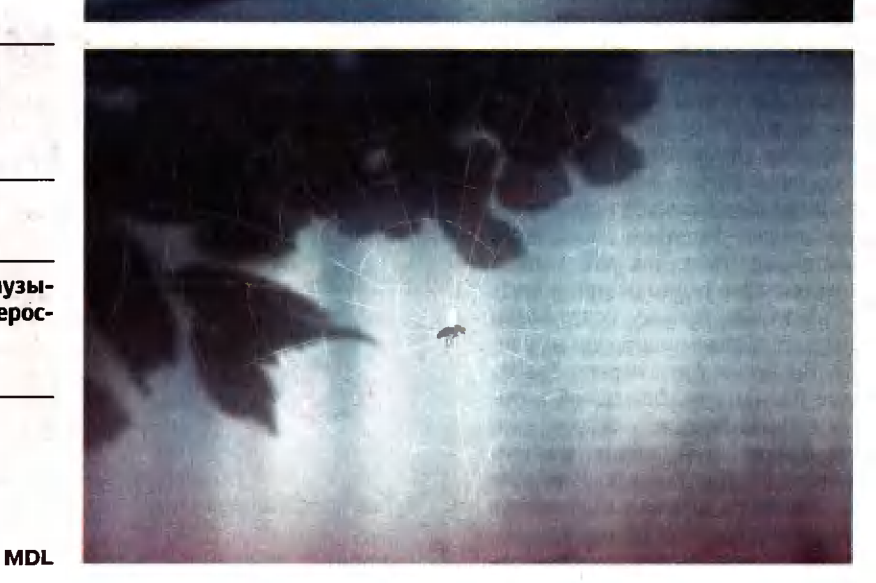
РАДОСТИ:
Приятный нуар-стиль
Аллегоричность
Музыка

ГАДОСТИ:
От игры ожидаешь большего

ВЫВОДЫ:
Игра-символ. Емкая как музыкальная зарисовка, как четверостишие поэта-классика.

ОЦЕНКА:
7.0

MDL



Aliens: Colonial Marines



Жанр: шутер от первого лица
Платформы: PC, Xbox 360, PS3, Wii U
Разработчик: Gearbox Software
Издатель: Sega
Издатель в России: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: Aliens Versus Predator 2: Primal Hunt, Condemned 2: Bloodshot, Doom 3, Starship Troopers, ZombiU
Мультиплеер: кооператив, многопользовательская игра
Возрастной рейтинг ESRB: 17+ (Mature)
Официальный сайт игры:
http://www.sega.com/alienscolonialmarines/

Когда-то был один триллер. И в этом триллере однажды раздался телефонный звонок. И из трубки раздался страшный голос, который предостерег: "тебе осталось 7 дней...". Если бы фанатам "Чужих" позвонили разработчики Aliens: Colonial Marines и сказали, что им еще игру нужно ждать семь лет, то люди наверняка забыли о ней еще в 2006, когда проект и был анонсирован.

Слишком много лет говорили о нем, слишком долго его мусолили и, наконец, вымусолили. Скажем так, мифами игра не покрылась, но вот слой пыли отдирать пришлось. Честно говоря, лучше бы Gearbox Software и не выпускали Aliens вовсе.

О чем речь?

Следует напомнить, что во вселенной "Чужих" было снято четыре фильма. Четвертый, правда, кинокритики и фанаты не ставят в ряд с тремя первыми великими картинами от Ридли Скотта, Джеймса Кэмерона и Дэвида Финчера. Действие игры разворачивается немногим позже фильма "Чужие". Героиня Эллен Рипли (Сигурни Уивер) где-то в криокапсуле на далекой планете Фьюри, корабль "Сулако" оказывается непонятным образом, во-первых, заражен, а во-вторых, пришвартован к орбите планеты LV-426. Казалось бы, теперь, благодаря игре, фанаты смогут воссоздать события, отомстить мерзким тварям от лица героической девушки и надавать по морде самой матери всех ксеноморфов. Но не тут-то было! На арену боевых действий выходят туповатые болванчики — морпехи.

Кот в мешке

Фильмы-хорроры сделали свое дело: смотреть их было страшно. В игре страшно становится не из-за лязга зубов ксеноморфа в кромешной тьме, не из-за того, что в обойме патронов ровно ничего, а из-за угла незаметно выпрыгивает очередная тварь и с аппетитом съедает вашу ногу. Страшно становится от того, что монстры застревают в пространстве, хвосты торчат прямо из стен, ксеноморфы вместо того, чтобы бегать и решительно атаковать, становятся перед игроком и "просят" пулю в лоб. Ах да, и еще напарники умом не отличаются. Морпехи не только не помогают, но и часто теряются где-то сзади, застревают вместе с монстрами и не приносят никакой пользы.

Однажды, много лет назад, Рэнди Пичфорд, глава Gearbox Software, натянул белоснежную улыбку в камеру и сказал, что является большим поклонником чужих и их вселенной, и сделает все возможное, чтобы игра получилась максимально похожей на фильм Кэмерона. Детали в игре, особенно в начале, поразят фанатов этой серии. Здесь и знаменитый велосипед, и все те же пушки, те же цвета, а на полу валяется половина андроида Бишопа. Почти как в фильме. Но глядя на геймплей и графику, невольно встает вопрос: а нужно было ли тратить на это семь лет? Семь лет, целых семь лет ушло на мелкие детали и на уничтожение движка.

Теперь перед нами новехонькая, абсолютно глупая и лишенная смысла Colonial Marines. В центре внимания солдафоны, которые зачищают звездолет "Сулако". Здесь их, естественно, с аппетитом съедают, а главного героя, когда связь с этими морпехами была потеряна, отправляют на разведку, где, собственно, и происходят все события игры. А событий, кстати, здесь минимум. Говорить о запоминающихся моментах попросту нечего, а про обыденные эпизоды говорить тошно.

С рукой на сердце: обидно за чужих. В фильмах они гораздо умнее человеческой расы, способны нападать незаметно и бесшумно. Черт, да они даже симпатичнее многих морпехов, показанных в Aliens: CM.

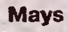
Свет в конце

Изначально Colonial Marines была представлена как кооперативная игра. Казалось бы, это испортить нельзя. Но когда противники застревают в геометрии уровня, нет ни малейшего намека на взаимодействие со своими напарниками, то все приобретает удручающий вид. Многопользовательский режим не особо лучше. Хотя и тут затаилось одно разочарование: в многопользовательском режиме "Побег" всего две карты. С таким запасом, конечно, особо не повоюешь. Да и быстро вся эта серость надоедает.

Морпехи могут похвастаться большим выбором оружия, датчиками движения и способностью поднимать и уносить прочь от гибели раненых товарищей. Чужие же были разделены на подвиды, плюс к этому неограниченное количество возрождений. Итак, три класса на выбор: воин (больнее всех дерется), "плевальщик" (плюется кислотой) и "ларкер" (прыгает на морпехов, сваливая их на землю). В основном, выжить как морпехам, так и чужим можно лишь в компании своих товарищей, но и лазейки у каждой компании найти не тяжело.

Финальнее некуда

Компания Gearbox Software с каждым своим новым проектом убивает хорошие идеи. Когда-то давно прошел слух — кажется, его пустил сам Рэнди Пичфорд, — что Gearbox Software предлагали сделать новую часть культовой Call of Duty. Пережить такую потерю было бы нереально, восстановить статус компании невозможно, а нормальные идеи были бы уничтожены благодаря неумелым рукам. Так стоит ли вообще браться за великие дела таким компаниям, когда никому их результат уже не будет нужен?


Mays





РАДОСТИ:
Отличный звук
Музыкальное сопровождение
Фанаты будут рады видеть знакомые места

ГАДОСТИ:
Убийственная графика
Кукольная анимация
Скучная одиночная игра
Управление чужими в сетевой игре оставляет желать лучшего
Идея "Чужих" убита

ВЫВОД:
Aliens: Colonial Marines не оставляет после себя хорошего впечатления. Лучше всего, конечно, в нее играть после просмотра культовых и всем известных фильмов, но еще лучше вообще не играть.

ОЦЕНКА:
4,5

Dead Space 3

Жанр: экшен
Платформы: PC, Xbox 360, Play Station 3
Разработчик: Visceral Games
Издатель в СНГ: Electronic Arts Russia
Издатель на западе: Electronic Arts
Похожие игры: серия Resident Evil, серия Dead Space, Cold Fear, Gears of War
Мультиплеер: кооператив
Рекомендуемые системные требования: Intel Core 2 Quad Q6600 2,4 ГГц /AMD Athlon II X4 600e 2,2 ГГц, 4 Гбайт RAM, видеокарта с поддержкой DirectX 10 и 512 Мбайт памяти, например NVIDIA GeForce GTX 260/AMD Radeon HD 4870
Возрастной рейтинг ESRB: M (от 18 лет)
Дата выхода: 8 февраля 2013 года
Официальный сайт: www.deadspace.com

Эти несчастные пионеры нашли там то, чего было предостаточно на Земле: кошмар бессмыслицы, которой нет конца. Вот три трофея, которые дал нам космос, бесконечность вовне: ненужный героизм, дешевая комедия, бессмысленная смерть.

Курт Воннегут "Сирены Титана"

Мало у кого было в мыслях, что первый Dead Space, бывший не более чем грамотно собранным камерным хоррором, вдруг станет отправной точкой для создания целой вселенной. Комиксы, книги, куча спин-оффов и, конечно же, игры. EA здорово вложилась в франшизу, а потому вопрос о создании продолжения не стоял. И все было хорошо, но после выхода второй части всплыли очевидные проблемы — как придумать логическое продолжение лихо закрученной концовки, и при этом не скатиться в самокопирование. Второй дилеммой стало общее направление игры. Общепринято, что хорроры особо больших денег не приносят, в то время как хорошо поставленные рельсовые шутеры срывают банк. Но кто мог подумать, что все окажется настолько очевидным.

Инженер с автоматом

Садиться за игру в ожидании полета авторской фантазии не стоит. Не мудрствуя лукаво, сценаристы выдали нам стандартную историю о спасении вселенной от конца света, который устраивают радикально настроенные юнитологи, знакомые нам уже по предыдущим частям. Новый сюжет потребовал вывести на сцену новых противников — людей, а, следовательно, и двусторонние перестрелки с сопутствующими перекатами, укрытиями и передвижением пригнувшись. Сказать, что это поначалу обескураживает — ничего не сказать. Потом привыкаешь, но очень быстро живая биомасса сменяется мертвой, и возвращается Dead Space образца 2010 года. И вроде бы можно комфортно играть, если бы не большое количество врагов, прущих на героя уже с первой трети игры. Такая непривычная толкучка объясняется просто — разработчики взяли курс на шутер. Намекают на это и универсальные боеприпасы, нехватку которых вы вряд ли ощутите на протяжении всей игры. Помнится, похожий трюк с боеприпасами провернули еще десять лет назад Ion Storm в провальном Deus Ex: Invisible War. И если последние объясняли феномен продвинутыми нанотехнологиями, то разработчики Dead Space не стали ничего разъяснять, как будто так и надо.

Если отбросить всю навешенную на игру мишуру, то в сухом остатке получим старую механику. Мы все так же ходим по мрачным коридорам, периодически делаем ампутацию конечностей монстрам, собираем боеприпасы, решаем несложные головоломки, активно используем кинезис для открывания дверей. Внести капельку разнообразия в монотонный геймплей призван крафт. В теории данная система призвана воплотить в жизнь все ваши инженерные задумки в области конструирования оружия и позволяет скрестить, к примеру, лазерный резак и дискомет. Созданные орудия смерти можно опробовать в отдельной тренировочной комнате. На практике все упирается в ресурсы — это всякий хлам, который нужно собирать самому, при помощи бота-мусорщика или попросту покупая все за реальные деньги. Насчет последнего пункта бояться нечего — все вполне собираемо и без лишних трат. Удивляет то, насколько EA старается заработать лишнюю копейку, продавая, по сути, воздух. Возможно, данное нововведение найдет отклик у богатых лентяев и тех, кому хочется собрать крутое оружие, требующее много ресурсов. Хотя куда проще соорудить пару простых, но эффективных стволов, прокачать их по максимуму и пройти с ними всю игру, ведь всевозможных улучшений тут куча. Есть, к примеру, примочки, позволяющие замедлять врагов выстрелами или дающие дополнительный урон кислотой. Ко всему прочему, на рабочем станке теперь можно создавать патроны и аптечки, что при имеющемся избытке ресурсов позволяет собрать склад боеприпасов и медикаментов за спиной. Согласитесь, какое-либо чувство страха это убивает напрочь.

Скучный космос

Иногда создается впечатление, что разработчики не бросили затею пугать игрока, и эти потуги часто выливаются в заезженные приемы вроде внезапного выпрыгивания монстров из вентиляционных шахт и респауна откуда-то из-за спины. Доходит до смешного — монстры выходили из изначально пустой комнаты, без окон и шахт. Явно за табуреткой прятались. Под конец игры уже начинаешь угадывать, из какой дыры вылезет очередной монстр. Еще один излюбленный ход — натравить на игрока регенерирующих некроморфов, желательно в количестве двух-трех штук, и так гнать по всему уровню. Хуже этого только битвы с местным мини-боссом — снежным крабом. По ходу действа вас сталкивают с ним аж три раза. По-настоящему испытываешь облегчение не от факта победы над ним, а от того, что наконец избавился от назойливого членистоногого. Дизайн врагов мало изменился — нас ждут старые монстры, знакомые по первым двум частям, разбавленные парочкой новых. Дизайнеры явно подсмотрели у своих коллег из Capcom, а потому новый подвид некроморфов больше напоминает зомби из Resident Evil.

Кооператив, заявленный как одна из особенностей игры, не предлагает ничего нового, в частности для тех, кто прошел Resident Evil 5 и 6. Ничего инновационного: бегаем, стреляем, прикрываем друг дружку. Количество монстров в сингле и в кооперативе примерно одинаковое, а потому пробежка вдвоем превращается в увеселительную прогулку. Главным его достоинством, кроме веселья от совместного прохождения, являются бонусные миссии, недоступные в одиночной кампании. Кроме того напарник Айзека, сержант Карвер, имеет свои скелеты в шкафу, а его душевные терзания выливаются в фантасмагорию на экране в духе Dead Space 2. С другой стороны, кооператив разрушает и без того шаткие остатки хоррора, теряется чувство одиночества и заброшенности, не покидавшее нас в предыдущих частях. Игра становится подобием Gears of War с поправкой на узкие пространства, и не каждому это понравится.

Интересных героев, кроме Карвера, в Dead Space 3 нет. Персонажи в своем большинстве играют роль потенциальных трупов и не вызывают никакого сожаления при их гибели. Задача оставшихся в живых — неустанно повторять очевидные задачи и разыгрывать неубедительные драмы. Даже любовная линия, видимо, вплетенная в сюжет для лишней мотивации игрока, навевает зевоту своей наигранностью и неискренностью.

Технически игра едва ли отличается от своей предшественницы. Слухи о том, что Dead Space 3 разрабатывается на модном нынче движкке Frostbite 2, так и остались слухами. PC-версию улучшать не стали, потому на выходе получаем графику прямиком с консолей, а следовательно и мыльноватые текстуры с посредственной детализацией. Словом — не nextgen.

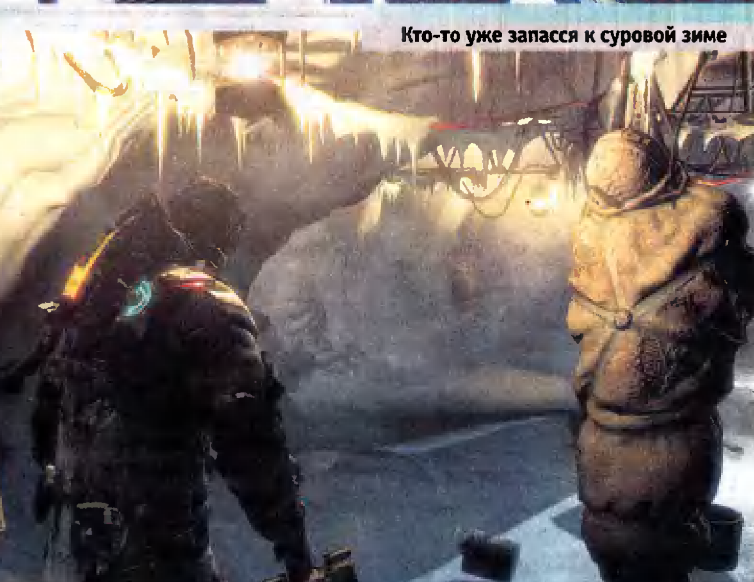
Реквием по игре

Третья часть имеет отношение к первой только благодаря названию и именам персонажей. Серия даже не загублена — она просто ушла в совершенно не ту сторону. Вспомните, сколько раз в первой части Айзека кидали, швыряли, били об стены? Да ни разу, он если просто падал, то уже с трудом поднимался, в отличие от второй и тем более третьей части, где выживает даже без костюма, когда в него стреляют юнитологи, а потом падает с огромной высоты и расчленяет некроморфов под бодрую музыку из пистолета-пулемета. Айзек был инженером, который с трудом, превозмогая себя, выполнял то, что было смертельно необходимо, и не для спасения человечества, а просто для того, чтобы корабль не развалился прямо здесь и сейчас. Вторая часть прибавила в динамике, ответила на некоторые вопросы, но не задала новых. Если после первой части оставалось много вопросов, то после второй их почти не было. Третья же при самых минимальных правках сюжета может вообще обойтись без первой и второй части. События на Ишимуре, Николь, терзания Айзека по поводу ее смерти. Для чего все это было нужно, если оно не играет никакой роли в третьей части? Dead Space 3 не нуждается ни в книгах, ни в комиксах, ни в играх, которые вышли до нее, не нуждается она и в анимационных фильмах. Это игра, замкнута сама на себе, и цифра три в ней — ошибка. Назвали бы эту игру так, как когда-то собирались назвать — "Dead Space: Rancid Moon", выпустили бы как отдельную серию игр, и все были бы довольны. Новая часть, мягко говоря, не торт. Так, засохшая печенька, которой никого не переманишь на темную сторону силы. Айзек Кларк, жаль, что ты не умер, улетая с Эгиды-7.

Космос – смертельное, но чертовски красивое место



Кто-то уже запасся к суровой зиме



Так и ждешь, что эта махина вдруг оживет



Профиль Обелиска не предвещает ничего хорошего



РАДОСТИ:

Неплохой кооператив
Прекрасные уровни в открытом космосе
Возможность создания оружия
Продолжительная кампания

ГАДОСТИ:

Неоригинальная сюжетная линия
Однообразие игровых приемов
Самоповторы
Смещение игры в сторону шутеров

ВЫВОД:

Есть такое выражение — "пиррова победа", которое означает успех, давшийся большой ценой, и оно кстати подходит к новому детищу EA. С одной стороны, разработчикам удалось завершить трилогию, с другой — игра потеряла львиную долю былого обаяния, сменила курс на шутерную часть и сейчас отличает ее от конкурентов только замученный Айзек Кларк с плазменным резаком наперевес.

ОЦЕНКА:

7.0

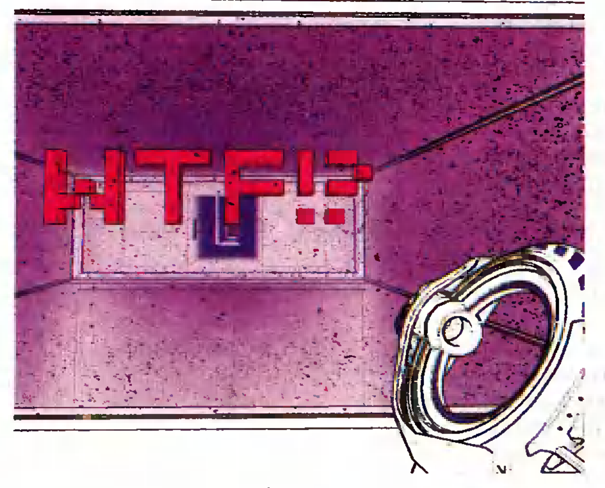
Paranoid

ANTICHAMBER

Название в английской версии: Antichamber
Жанр: Puzzle-platform game
Платформы: PC
Разработчик: Alexander Bruce
Похожие игры: Echochrome; Q.U.B.E.; Portal
Мультиплеер: нет
Рекомендуемые системные требования: 2.0+ ГГц или лучше; 2 Гб оперативной памяти; видеокарта NVIDIA 8000 series или лучше (Поддержка Shader Model 3.0 обязательна); 1 Гб свободного пространства на жестком диске.
Дата выхода: 31 января 2013 года
Официальный сайт: www.antichamber-game.com

Искусство — выражение самых глубоких мыслей самым простым способом. ***А. Эйнштейн***

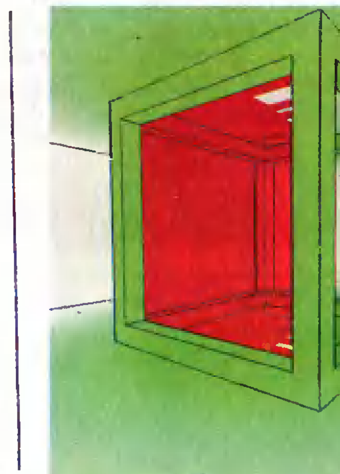
Человек уж такое существо, что стоит ему выйти из привычной зоны комфорта, как он начинает паниковать и чувствовать себя неуютно. На первых порах в Antichamber все так и происходит — вы ходите по комнатам и задаете себе один и тот же вопрос: "Какого черта я тут делаю?". Потом понемногу осваиваетесь, просыпается живой интерес, позже интерес перерастает в желание дойти до конца. И ведь, казалось бы, ничего в игре нет — ни современной графики, ни сюжета, игра вообще толком ничего не объясняет. Но ведь цепляет же! А дело в том, что каким-то загадочным способом Antichamber умудряется общаться с игроком. Она направляет его, хвалит за правильное решение, даже иногда издевается или подкалывает. И все это выполнено настолько просто, что выглядит гениально.

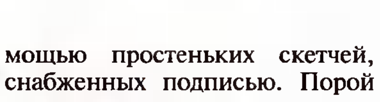


Вопрос, который вы будете задавать на протяжении всей игры.



Полезный совет, между прочим.


Красная или синяя? Ответ не столь очевиден.


Несколько пространств пересекаются в одном.

Знать путь и пройти его — не одно и то же (к/ф Матрица)

Приготовьтесь к тому, что тут не будут водить за ручку и объяснять вашу цель. Есть только вы, стартовая комната и карта, которая будет отслеживать все ваши перемещения. Поначалу вообще не понимаешь, куда идти и что делать. Первая решенная головоломка приносит щенячью радость вкупе с интеллектуальной удовлетворенностью. Рано или поздно натыкаешься на тупик и приходится возвращаться в начальную комнату, дабы пройти по другому пути — благо карта позволяет быстро перемещаться по комнатам. Если головоломка или ситуация кажется непроходимой — попробуйте посмотреть на стены. Игра часто намекает на решение с помощью простеньких скетчей, снабженных подписью. Порой попадаются занятные мысли, которые имеет смысл взять на заметку в реальной жизни.

Вся соль в Antichamber заключается в том, как вы потихоньку открываете игровой мир, шаг за шагом, при этом не переставая удивляться, восхищаться и поражаться, как все устроено. Игра будит в вас исследователя и двигает вами исключительно ваше любопытство, а не невидимая рука режиссера, как это часто происходит в современных играх. В игре нет смерти, падение с большой высоты не означает загрузку последнего сохранения (их тут попросту нет), а дает возможность открыть что-то новое. Если застряли где-то — не беда. Кнопка "Esc" — и вы уже в стартовой комнате. К уровням, оставленным за спиной, можно вернуться в любое время и, возможно, переосмыслить решение, увидеть ходы, незамеченные или бывшие ранее недоступными.

Вы действительно уверены, что пол не может также быть потолком? (М. Эшер)

Говоря об уровнях в Antichamber, вспоминаются работы художников М.К. Эшера и О.Рутерсварда, одно из творений которого, к слову, красуется на логотипе игры. Комнаты всячески играют с сознанием: неожиданно исчезает пол под ногами, явная стена вдруг рассыпается в воздухе, замыкаются в круг коридоры, лабиринты, где, казалось бы, очевидный выход ведет к началу. После таких трюков лестница на потолке начинает смотреться как само собой разумеющееся. Чтобы справиться со всем творящимся сюрреализмом, нужно принять правила игры, понять, что очевидное не есть правильное, верх в любую секунду может стать низом, а привычная в реальном мире механика тут не работает вовсе.

Antichamber — очень умная игра. Порой кажется даже слишком умной, которая очень не хочет, чтобы вы чувствовали себя умнее ее. Она постоянно на шаг впереди, независимо от ваших действий. Как нечестный игрок в шахматах, который крадет ваши фигуры, стоит вам только отвернуться. Вроде очевидных решений нет, вы в тупике, как вдруг случайно натыкаетесь на выход... чтобы потом понять: выхода не существует, а игра это еще и прокомментирует очередным язвительным скетчем на стенке. Найденная пушка для изменения материи, напоминающая portal-gun, к привычному уже вопросу "как мне отсюда выбраться?" добавляет еще один — "как мне отсюда выбраться, используя *это*?". Так,

Очевидное неочевидно

с помощью пушки вам надо будет из составных кубиков-блоков строить мосты и лестницы, открывать и блокировать двери, замыкать лазеры. Причем пушек этих несколько, и масса усилий пойдет на то, чтобы их достать.

Но стоит закрыть глаза, и игра мягко обволакивает и убаюкивает замечательным эмбиентом вкупе со звуками природы. Здесь нет места высокобюджетной оркестровой музыке или запилов очередных популярных металлистов. Вряд ли здешние мелодии останутся у вас на плеере, но в игре они будут неустанно следовать за вами, будто бы комментируя ваши действия.

О таких играх говорят "лучше один раз увидеть", и делают это вполне заслуженно. Иначе как словами передать порой сумасшедшую архитектуру уровней, местами разукрашенную настолько дикими расцветками, что хочется отвернуть глаза. Вся эта какофония цветов, выверенная строгость уровней и атмосферное звуковое сопровождение создают такой когнитивный диссонанс в сознании, что ходишь под впечатлением еще долгое время.

Эта игра — погружение. Сюжет в ней не нужен, потому что вы сами его строите. Проект о самопознании, о том, как научиться справляться с препятствиями и находить выход из, как можно подумать, безвыходных ситуаций. Конечно, Antichamber всем не станешь советовать — все же она достаточно специфична, и не каждый захочет в нее вникать. Но, чем черт не шутит, все же не каждая игра предлагает нам научиться чему-то новому.

РАДОСТИ:

Нестандартные головоломки
Необычный сеттинг
Стильная графика
Атмосферное звуковое сопровождение

ГАДОСТИ:

Порой дикая цветовая гамма
Не каждому подойдет

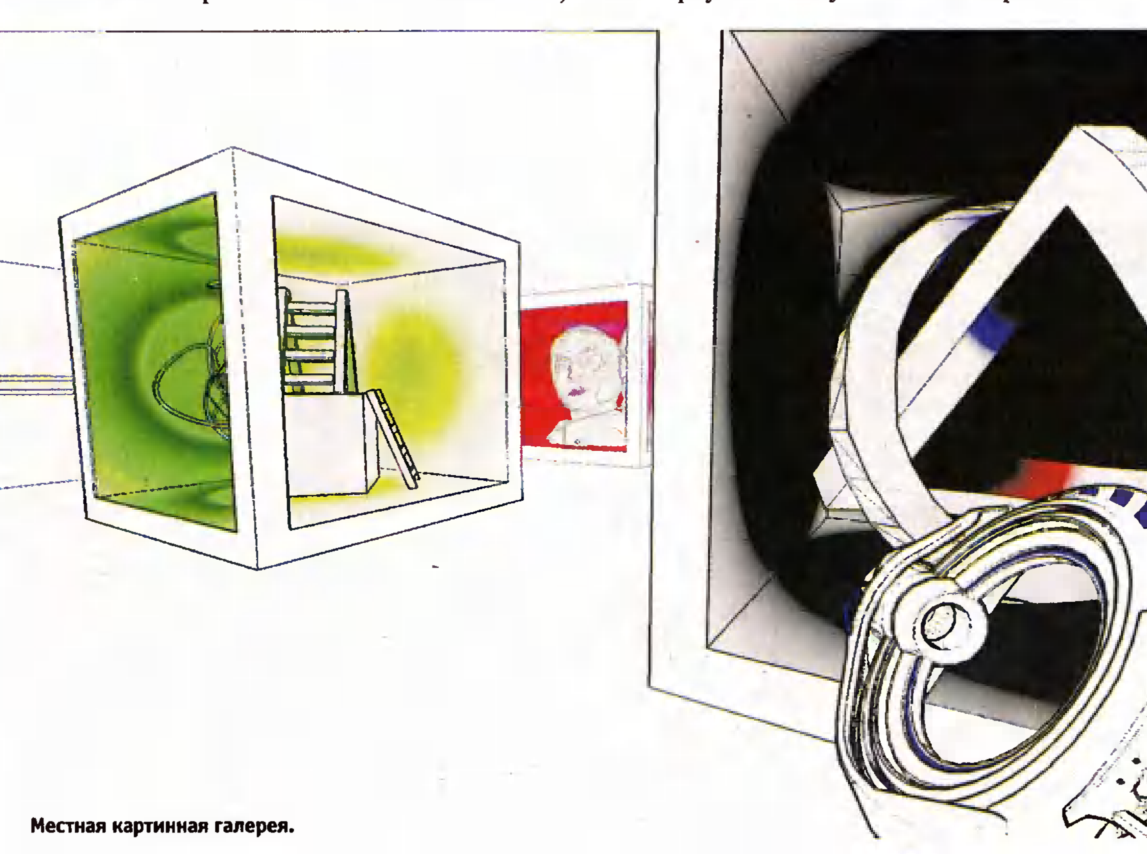
ОЦЕНКА:

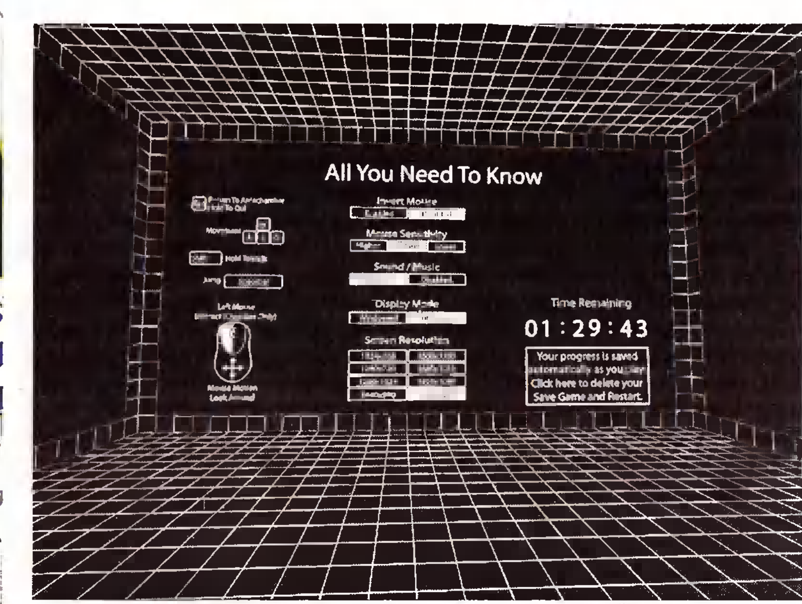


ВЫВОД:

Необычный и в какой-то мере инновационный паззл, а также отличный шанс потренировать мозги. Определенно лучшая головоломка начала 2013 года.

Paranoid


Местная картинная галерея.



Все настройки прямо в игре. Очень удобно.

Жанр: шутер
Платформы: PC
Разработчик: Rebellion
Издатель: Rebellion
Похожие игры: Left 4 Dead 1-2, Call of Duty: Black Ops 1-2, Sniper Elite V2
Минимальные системные требования: двухъядерный процессор; видеокарта с 256 Мб видеопамяти и поддержкой DirectX 10.0; 2 Гб оперативной памяти; 5 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: http://www.rebellion.co.uk/nza

Sniper Elite: Nazi Zombie Army

Почти год назад разработчик Rebellion выпустил шутер от третьего лица Sniper Elite V2, в котором виртуозный снайпер убивал фашистов сотнями в последние дни войны. Не то чтобы там было много возможностей для тактики и стелса, но часто приходилось осторожничать. Самые же захватывающие моменты были связаны с X-Ray, который авторы явно подсмотрели в последнем Mortal Kombat. Они в подробностях показывали, как пуля медленно врывалась в тело врага, пробивала кости, сердце, почки, печень, глаза.





Только отзывы об игре оказались сдержанными, а до этого компания потерпела несколько серьезных финансовых неудач, так что ничего удивительного, что это был последний ее крупный проект. С тех пор она выпустила лишь какую-то мелочь для мобильных платформ и самостоятельное загружаемое дополнение для Sniper Elite V2 — Nazi Zombie Army.

Очевидно, людям потребовались деньги. Они всегда всем требуются, но в данном случае нужда была острой. Именно такое впечатление производит эта игра. Проект распространяется отдельно от Sniper Elite V2, и для установки оригинал не требуется. Но в целом ощущение, что работа над ней началась всего несколько месяцев назад по причине “надо что-нибудь придумать”.

На прохождение всей Nazi Zombie Army уходит часов пять — по часу на каждую главу. Сюжета фактически нет: Германия почти пала, но Гитлер не собирается сдаваться, поэтому мертвые фашисты начинают подниматься из могил. Те самые фашисты, которых убил герой в Sniper Elite V2. Собственно, на этом история заканчивается. Дальше разработчики предлагают пробежаться по знакомым, но в разной степени переделанным картам и убить несколько тысяч зомби, включая боссов. Именно эксплуатация старых карт расстраивает в первую очередь. Все они просто перерисованы: добавился мрачный туманище, подвешенные трупы, новые развалины, новые источники света. Над головой всегда большая луна. Добавились, правда, какие-то мелкие закоулки, но их недостаточно.

Зато серьезно изменилась механика. Исчез всякий стелс, остался только экшен, в котором снайперские винтовки используются не чаще, чем дробовики, автоматы, пистолеты, мины, гранаты. Произошло так потому, что разработчики аккуратно и нагло скопировали концепцию Left 4 Dead. Каждая миссия — это путь из точки А в точку Б, который разделен на несколько контрольных участков. Расположены они в так называемых safe room — комнатах с железными дверями и складами боеприпасов.

Наконец, Nazie Zombie Army рассчитана на кооперативное прохождение. В идеале игроков должно быть четверо — это максимум. Но можно и втроем, и вдвоем. Главное, не сражаться с нечистью в одиночку — это бессмысленное и скучное занятие. Впрочем, как и в Left 4 Dead. А когда играешь с напарником, есть место тактике, потому что противостоять приходится в прямом смысле армии зомби. Их буквально тысячи. Бывает, нужно забираться в какую-нибудь церковь, да на второй этаж, и выдерживать волны мертвецов. Они десятками штурмуют убежище, вынуждая одновременно минировать лестницы, ставить растяжки и обкладываться с динамитом. И даже после того, как игроки окружили себя взрывчаткой, они все равно не могут быть уверены в собственной безопасности.

Хотя есть несколько эпизодов тупого казуального тира, когда играющие попадают в длинные переулки, похожие на туннели. Противники, разумеется, выбегают из противоположного конца и становятся легкими мишенями. Они не успевают пробежать даже половины пути. Но все равно прут под огонь. Сплошное мясо. Что хорошо, воспринимается это как перерыв — немного фана перед сложными боями, ожидающими в будущем.

Враги, кстати, разнообразные. Кроме обычных медленных зомби, есть горящие камикадзе с гранатами. Есть призрачные снайперы, которые перелетают с крыши на крышу после каждого выстрела. Есть очень бодрые скелеты, которых нужно остерегаться. Если они соберутся в кучу, то могут загрызть, как стая голодных волков. Есть очень толстые пулеметчики, этакие мини-боссы, выдерживающие по три залпа из ракетницы — проще расправиться с сотней медленных зомби, чем с ними. В конце концов, есть упомянутые боссы в конце каждой главы — тоже трудные твари, много нервов потреплют. Один босс, например, бесконечно возрождает своих миньонов, превращая финальную битву в хардкорное испытание.

Nazi Zombie Army хочется еще сравнивать с Black Ops: она такая же несерьезная, напыщенно-мрачная, немного циничная. Во время экшена звучит какой-то дешевый чилаут. Иногда музыка вовсе напоминает об Alan Wake’s American Nightmare. Вот-вот, кажется, и зазвучит басовитый голос диктора: “Добро пожаловать в Найт Спрингс!”. Забавно, что дополнение к Alan Wake оставляло похожее впечатление: игры без особых идей и сделанной на скорую руку. Хотя у Nazi Zombie Army есть преимущество: она может превратиться в нечто достойное внимания, если разработчики выпустят новые, оригинальные карты.

РАДОСТИ:

Хорошая графика
Тактика
Приятная музыка
Разнообразие врагов
Большая продолжительность

ГАДОСТИ:

Старые карты
Вторичность

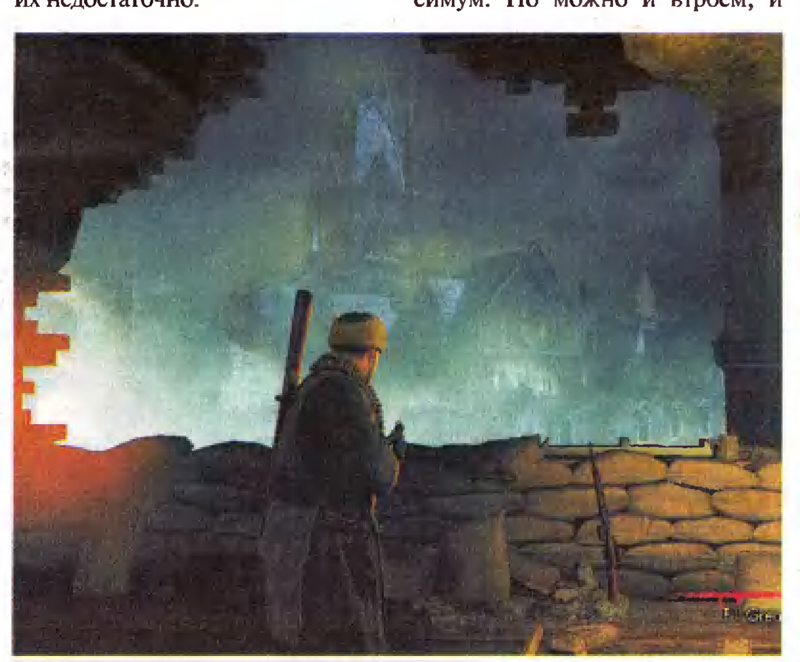
ОЦЕНКА:

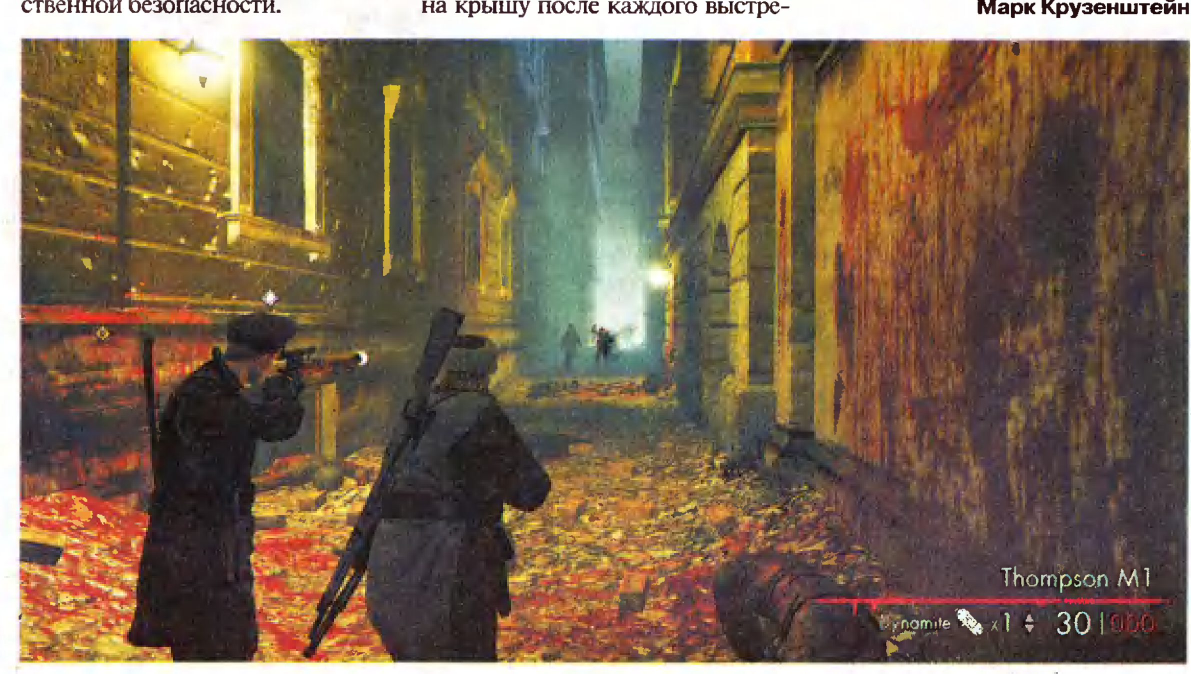
6.0

ВЫВОД:

В магазине Steam игра стоит десять долларов, и это адекватная стоимость для Nazi Zombie Army. Цена повыше была бы несправедливой для игроков, а пониже — несправедливой для разработчиков. Дополнение совершенно точно не захочется пройти взахлеб. Но с друзьями повеселиться можно. Немного.

Марк Крузенштейн









Omerta: City of Gangsters

Потерянные души

Жанр: стратегия
Платформы: Xbox 360, Mac
Разработчик: Haemimont Games
Издатель: Kalypso Media
Похожие игры: серия Tropico, Gangsters 2
Мультиплеер: интернет
Рекомендуемые системные требования: Windows 7 64-bit; процессор 2 ГГц Quad Core; 4 Гб оперативной памяти; видеокарта Geforce 400 Series либо Radeon HD 5000; 5 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (13+)
Официальный сайт игры: www.cityofgangsters.com

Проекты об американских войнах гангстеров времен "сухого закона" бывают очень разными. Иногда это GTA-образные экшены (Mafia: City of Lost Heaven), иногда — стильные детективы (L.A. Noire), а иногда и стратегии (Gangsters 2 и нынешняя Omerta: City of Gangsters). Эти игры могут быть совершенно разными по качеству исполнения, некоторые из них становятся настоящими произведениями искусства, в иные же играешь, продираясь сквозь огромное количество ляпов и недочетов, разбросанных разработчиками. Но им прощают все, прежде всего за великолепный стиль и атмосферу нуарного кино, которыми часто наполнены подобные проекты. К сожалению, Omerta: City of Gangsters — исключение. Отличного стиля и атмосферы нет здесь и в помине, плюс реализация отвратительная. Неужели это убожество делали те же ребята, что в свое время смастерили Tropico 3 и 4? Давайте разбираться.

> **"Ноги в бетоне, на склоне реки закона, Блеск во взгляде — это мистер Капоне"**
>
> (c) Bad Balance, "Аль Капоне"

Тяжела и неказиста жизнь итальянского мафиози в Америке! С одной стороны, действительно, страна неограниченных возможностей. А город Атлантик-Сити, кажется, только и ждет своего хозяина. Настоящего Дона, который сможет взять власть в свои руки. Кого надо — купить, кого надо — убить. И, естественно, оторвать свой кусок от сладкого пирога, испеченного "сухим законом".

С другой стороны, желающих стать Доном на местных улицах более чем достаточно. А значит, придется строить собственную империю, время от времени вступая в битвы с мафией, полицией и даже с боевиками расистской организации Ку-Клукс-Клан. Начинать будем с заведений, торгующих запрещенным товаром — тем же спиртным. Будем обзаводиться нужными связями, давать на лапу полицейским и политикам, устранять конкурентов, "отмывать деньги", строить вполне легальные здания. И в итоге, если все получится, покинем ряды бандитов и превратимся во вполне законопослушного члена общества... чтобы потом начать все с начала.



Да, на первых порах Omerta: City of Gangsters даже немного захватывает. Быстренько создав своего персонажа, раскидав с помощью ответов на нехитрые вопросы показатели по характеристикам, приступаем к нашему преступному "делу". Очень скоро выясняется, что в основном в Omerta приходится заниматься экономической деятельностью.

Имеются восемь различных типов ресурсов, взаимосвязанных между собой. Смекаете? Сначала — предельно простая работа, вроде кражи да перепродажи. Затем в распоряжении появятся подпольные заведения, которые будут работать на нас, обеспечивая доходами, как "чистыми", так и "грязными". Эффективность наших предприятий и "друзей" поднимается при помощи апгрейдов. Впрочем, для их получения игра не требует изучения нашими подопечными каких-то новых знаний и умений. Все здесь крутится вокруг денег, и именно они в итоге дают возможности для дальнейшего развития как всей империи, так и ее составляющих. В целом экономическая модель довольно простая, и освоить ее легко.

У каждой из миссий есть своя цель — но, как правило, все сводится к тому, что нужно банально заработать определенное количество денег. Постепенно дело начинает приносить доходы, склады переполняются оружие и алкоголем, приходится сбрасывать излишки покупателям-частникам, но дело это незаконное, и могут копы пронюхать, местное население нас боится и уважает...

Наконец, мы добираемся извилистой дорожкой до цели, поставленной игрой в данном районе города. Как только задача достигнута — миссия заканчивается, и начинается следующая, но уже в другом районе Атлантик-Сити. И снова — все с начала, старт с одной постройкой, вновь путь наверх. На первых порах интересно, но очень уж быстро наскучивает.

Однообразие — вот бич, погубивший City of Gangsters. Разработчики этого проекта просто взяли несколько неплохих идей, и "загнали" их до предела: При этом ни на что другое студия внимания просто не обратила. Прежде всего, не стоит рассчитывать на внешний лоск — забудьте про межмиссионые ролики, про красивые спецэффекты, даже на современную графику рассчитывать не приходится. Добро пожаловать в 90-е! С их "слайдами", повествующими между заданиями о развитии сюжета. С их "закадровым голосом", которым говорят персонажи, отображенные на картинках. С их отвратительной графикой и анимацией во время боевых сцен. С полупустым городом, в котором абсолютно ничего не случается. Разве что погода да время суток иногда меняются. Ну, а вылезти из ежовых рукавиц основной кампании вам не позволят, никакого отстрела случайных прохожих или взрывов зданий тут нет — не обольщайтесь. "Песочница", но изначально мертвая.

Да и хваленый "нуарный" стиль разработчики передали спустя рукава. Само собой, радуют персонажи в строгих костюмах, плащах и фетровых шляпах. Можно выделить и великолепную джазовую музыку, которая сопровождает здешние гангстерские войны. Вот ради музыки поиграть действительно стоит, впрочем, намного логичнее будет просто раздобыть где-нибудь саундтрек к City of Gangsters. Помимо музыки, нуара тут, по большому счету, и нет.

> **"Добрым словом и пистолетом можно добиться гораздо большего, чем одним добрым словом"**
>
> (c) Аль Капоне

Время от времени нам подсовывают боевые сцены. Разработчиков можно понять, экономика быстро надоедает — иногда хочется немного развлечься и пострелять. Вот только бы реализовать битвы еще достойно! "Уши" XCOM тут торчат отовсюду, однако в City of Gangsters представлена "облегченная версия" знаменитой стратегии. Такое чувство, что лепилась здешняя боевая система для галочки.

В банду можно набрать до шести гангстеров, которые становятся доступны постепенно, во время прохождения одиночной кампании. "На дело" выходят до пяти боевиков, ведет которых всегда главный герой. Четверо вольны сражаться непосредственно на поле боя, пятый может споить врагов "виски с сюрпризом", пострелять по ним из снайперской винтовки либо устроить какую-нибудь иную пакость противнику. Набор врагов весьма однообразный — бандиты, куклукс-клановцы, иногда полицейские, с которыми приходится иметь дело во время ограблений банков и облав, устраиваемых стражами закона. Поначалу интересно, но враги постоянно повторяются, и битвы быстро приедаются, как, впрочем, и все в данной игре.

Хоть какую-то толику разнообразия вносят битвы с боссами — но, конечно же, только главным негодяям местную куцую боевую систему не вытянуть. Что касается рядовых врагов, то они в игре — сплошь какие-то дуболомы, только и умеющие, что выбегать прямо под наши выстрелы.

Бои проходят в пошаговом режиме: выбрал цель, пострелял (либо постучал битой), побегал — жди хода противника. Никакого развития бойцов во время боя, никакой грамотной стратегии. Вообще ничего. Если нужны пострелушки в изометрической проекции, в которых вдобавок еще можно пораскинуть мозгами — на рынке сейчас много других, более достойных кандидатов.

Бригада в шляпах

В лучших традициях современных стратегических развлечений создатели City of Gangsters прикрутили к своему проекту и традиционный мультиплеер, и кооперативный режим. Последний немного оживляет игру — все-таки ходить "на дело" с живым напарником однозначно веселее, чем в одиночку. Битвы в соревновательном мультиплеере тоже заметно интереснее, здесь уже приходится чаще "включать голову", обходить противников, убивать их сквозь окна и простреливаемые поверхности. Временами очень занятно.

РАДОСТИ

Красивая джазовая музыка
Сносный мультиплеер
Интересные боссы

ГАДОСТИ

Ужасная графика
Мертвый мир
Упрощенная боевая система
Однообразие
Нет нуара
Глупые противники
Скучная экономическая составляющая

ВЫВОД:

Благими намерениями вымощена дорога в ад — и Haemimont Games в очередной раз это доказала. Вместо хорошей мрачной стратегии мы получили кривое не пойми что под маркой "от создателей Tropico". Если студия продолжит выпускать такие проекты дальше — она очень быстро уничтожит свою отличную репутацию.

ОЦЕНКА:

4,0

Обзор написан по Xbox 360-версии игры

AlexS

Retro City Rampage

Жанр: аркада
Платформы: PC, Xbox 360, Playstation 3, PS Vita
Разработчик: Vblank Entertainment.
Издатель: Vblank Entertainment
Похожие игры: Hotline Miami, Grand Theft Auto
Системные требования: Windows XP/ Vista/ 7, процессор с частотой 1 Ггц, 256 МБ оперативной памяти, 40 МБ свободного места на жестком диске
Официальный сайт: www.retrocityrampage.com/





Как игра — слишком уныла; как пародия — слишком навязчива. Даже не Hotline Miami; там был сюжет, явно вдохновленный "Таксистом" Скорсезе, маньяки в звериных масках, шизофрения, будто бы подсмотренные у Тарантино диалоги, наркотическая стилистика. Здесь — набор пародий, худо-бедно собранный в бессвязный сценарий. И на том спасибо.

Ваше имя Игрок-Один. Игрок-Один — это Вы. Лихая прическа, кожаный жакет с заклепками, бейсбольная бита, явное уголовное прошлое. Беззубый сценарий, подающийся каноничными спрайтовыми заставками, украшенными каноничными балагурами, зачитывающими вызубренные каноничные колкости в сторону медиаиндустрии. Сначала "Темный рыцарь" и "Назад в будущее". Или "Марио". Или "Черепашки-ниндзя". Местами смешно, местами неуместно, местами раздражает. Принимать порциями.

Слишком уныла как игра — обессоленная версия той самой GTA в изометрии. На самом деле определение поверхностное: возможностей развлечь себя гораздо больше. Салон игровых автоматов, казино, парикмахерская, тату-салон, клиника пластической хирургии, автоматы с газировкой. Споить протагониста молочными коктейлями, угнать аляповатый кабриолет, на полном ходу въехать в полицейский автомобиль. Протрезветь, расстрелять отряд хранителей правопорядка, угнать велосипед. Уйти от преследования. Понаслышке — интересно. На деле — пресно.

Хотя общий стилистический настрой радует. Как радует восьмибитное окружение, мало напоминающее мегаполис. Как радует восьмибитный писк из колонок, мало напоминающий полноценный саундтрек. Как радует однокнопочная восьмибитная стрельба, мало напоминающая полноценные перестрелки. Как радуют одноклеточные восьмибитные погони, мало напоминающие полноценные автомобильные преследования. Сначала радуют. Позже приедаются.

Геймплей сводится к беготне путем до рези в глазах однотипных улиц, кварталов, проспектов. Из точки А в точку Б. Из точки Б в точку А, потом обратно. До скрежета зубов, до побелевших костяшек пальцев, до кровоточащих ногтей. Убей пару-тройку уголовников, угони пару-тройку автомобилей, ограбь пару-тройку магазинов. Подача сути дела не меняет — это все та же беготня из одного пункта в другой. Претерпев этот балаган, к побочным заданиям и вовсе не хочется притрагиваться.

Казалось, бесконечный замкнутый круг все же прерывается спустя несколько сотен бессмысленно потраченных минут. Два дополнительных режима, десяток вариантов оформления внешнего вида, список модных достижений — после прохождения Retro City Rampage немногих удержит у экрана. Проблема в том, что и во время прохождения ей это удается с трудом.





Принимать по кускам. При длительном сеансе возможны раздражения ввиду передозировки бестолковыми шутками различной степени унылости. И даже при порционном приеме немногие увидят финальные титры.

РАДОСТИ:
Стилистика
Местами смешно
Множество мини-игр

ГАДОСТИ:
Неказистые перестрелки
Зачастую плоские шутки
Отсутствие нормального сценария
Затянутость

ВЫВОД:
При должном старании все могло получиться куда увлекательнее. Hotline Miami — лучший тому пример.

ОЦЕНКА:
5.7

Андрей Воропай

ВикторИна

После небольшого перерыва "Викторина VR" возвращается. И на этот раз мы разыгрываем сразу два лицензионных диска! Правила снова предельно просты: посмотрите в честные глаза героев различных игрушек, изображенных на картинке, и вспомните их имена.

Присылайте ответы до 31 марта на наш ящик vr@vrgames.by, и в начале следующего месяца победитель получит диск с экшеном Assassin's Creed 3. Как обычно, фотография или скан подписного купона засчитываются за дополнительный правильный ответ.

Но это не все! Для тех, кто сможет опознать героев не только правильно, но и быстро, мы приготовили диск с долгожданной Starcraft II: Heart of the Swarm. "ВР" разыграет его на ночном старте продаж в магазине Belconsole 11 марта в 22:00, в ТЦ "Силуэт" (г.Минск, ул. В. Хоружей, 1А). Спешите, остается совсем мало времени! Вы можете стать одним из первых, кто увидит новую игру Blizzard.

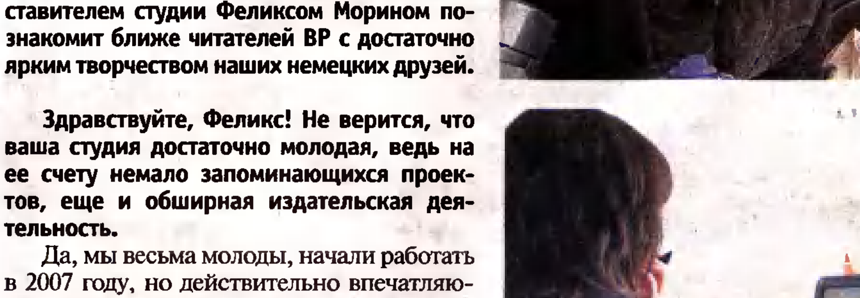
Успехов и удачи!



Daedalic Entertainment — традиции немецкого квеста



Жанр point-and-click adventure никогда не был той нишей, где проворачиваются миллионы долларов в бюджете и гонорарах. Однако свою преданную аудиторию уютные неторопливые игры продолжают приобретать. И одной из ведущих студий современности, которая вопреки технологическому прогрессу продолжает рисовать от руки свои игры и вкладывает в них литературные сюжеты самых различных жанров, стала Daedalic Entertainment, офис которой находится в далеком Гамбурге в Германии. Было бы несправедливо лишать другие страны возможности прикоснуться к действительно замечательным и любопытным играм немецкой студии, вспомнить те же Edna & Harvey и Deponia. Поэтому Daedalic Entertainment продвигает свои проекты и в других странах, ищет локализаторов, а также тех, кто смог бы познакомить людей с их продукцией. Надеемся, что беседа с представителем студии Феликсом Морином познакомит ближе читателей ВР с достаточно ярким творчеством наших немецких друзей.



Здравствуйте, Феликс! Не верится, что ваша студия достаточно молодая, ведь на ее счету немало запоминающихся проектов, еще и обширная издательская деятельность.

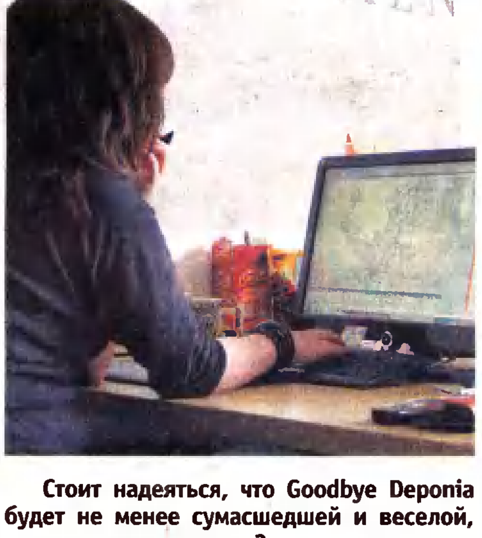
Да, мы весьма молоды, начали работать в 2007 году, но действительно впечатляющего успеха добились в 2012, благодаря играм вселенной Deponia, Edna & Harvey и A New Beginning. Что же касается издательской деятельности, мы выпустили в Германии многие прекрасные игры жанра point-and-click adventure: например, Botanicula и Machinarium студии Amanita Design.

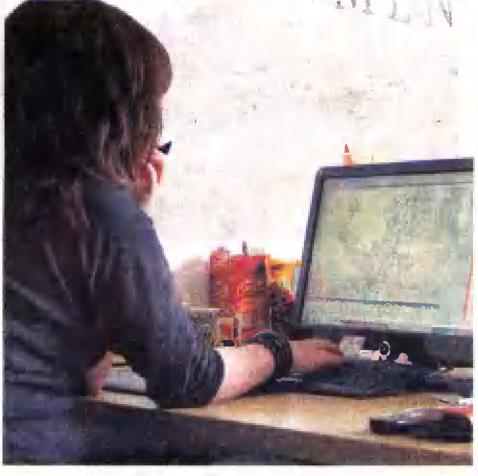
Вы планируете и дальше специализироваться на подобном жанре, или все же есть какие-то наработки и в других сферах?

Конечно, наши разработчики специализируются именно на point-and-click механике, поэтому ее развитие для нас приоритетно. Но кто знает, что будет со временем? Мы уже делали презентацию пошаговой стратегии от нашей студии, однако разработка еще на очень ранней стадии.

Что касается вашей знаменитой серии Deponia — она будет трилогией?

Да, именно так. Конечно, нашим фанатам это не нравится, поскольку означает, что они, скорее всего, не увидят новых игр во вселенной.







Стоит надеяться, что Goodbye Deponia будет не менее сумасшедшей и веселой, чем предыдущие части?

Конечно! И хотя наш сценарист старается держать все в секрете, одно могу сказать точно: будет еще смешнее и абсурднее. Но будет и любовь, интрига, драма... А также хаос, веселье и неожиданные повороты. Ну, и грандиозный финал!

Фанаты могут надеяться на продолжение приключений Эдны?

Сейчас мы не планируем разработку игр этой серии, но это не значит, что вы больше не увидите персонажей из Edna & Harvey.



В основном игры вашей студии выходят на персональных компьютерах. Есть планы осваивать другие платформы?

Последние наши проекты выходили также на Mac OS, кроме того есть версия Edna & Harvey — The Breakout для iOS. Мы планировали выпуск A New Beginning на платформе Wii, но релиз так и не состоялся. Один из наших последних релизов, Living Stories: Lost Heart, доступен на iOS и Windows 8 — это интерактивная детская книжка для планшетов.

Наверное, многим будет интересно знать: кому же мы обязаны замечательными мирами из ваших проектов?

Автор серии Deponia и Edna & Harvey — Ян Мюллер-Михаель, еще известный как Poki. Идея A New Beginning принадлежит ему и главе компании — Карстену Фичтельману, но нашим главным сценаристом является Кевин Мэнтц.

Ваши игры выпускались специальными изданиями, планируется что-нибудь подобное для стран СНГ?

Да, в Германии выпускались специальные издания, включавшие всевозможный бонусный контент. В России у нас появился издатель, но самостоятельно в странах Восточной Европы мы не издаемся. К сожалению, не всегда легко найти локализаторов в других странах, некоторые компании попросту отказываются выпускать наши игры.

Так вы планируете выпуск русскоязычных версий своих игр?

Да, конечно, мы нацелены на разные рынки, в том числе и рынок СНГ, поэтому будем стараться подготавливать релизы на разных языках.

Что ж, тем не менее, у вас на подходе еще парочка очень любопытных игр. Что вы можете про них рассказать?

Несомненно, у нас будет чем удивить игроков. Нашим следующим шедевром мы видим игру The Night of the Rabbit — это рассказ о мальчике Джерри Хэзельнате, который готовится стать волшебником. И в этом ему помогает кролик, вместе с которым Джерри попадает в Mousewood — необычное место, где звери говорят и водятся волшебные создания. Джерри преуспевает в колдовстве и приобретает способность свободно путешествовать по волшебной стране. Конечно, сюжет обещает быть захватывающим, не обойдется и без борьбы добра со злом, но пока я не могу рассказать больше.

В списке ваших будущих релизов значится проект 1954 ALCATRAZ. По стилю игра немного отличается от Ваших других проектов, она будет трехмерной?

Да, эту игру мы создаем совместно с американским автором Дженом Мокси. Речь пойдет о драме одной супружеской четы, когда муж попадает в печально знаменитую американскую тюрьму Алькатрас, а перед его женой встает выбор — либо остаться верной мужу, либо оставить его. Подобные душевные терзания коснутся и супруга. Играть можно будет за обоих, и в зависимости от действий игрока сложится концовка. Проект еще достаточно сырой, мы его совершенствуем, но для нас он — попытка создать что-то новое и необычное, и я надеюсь, она будет удачной.

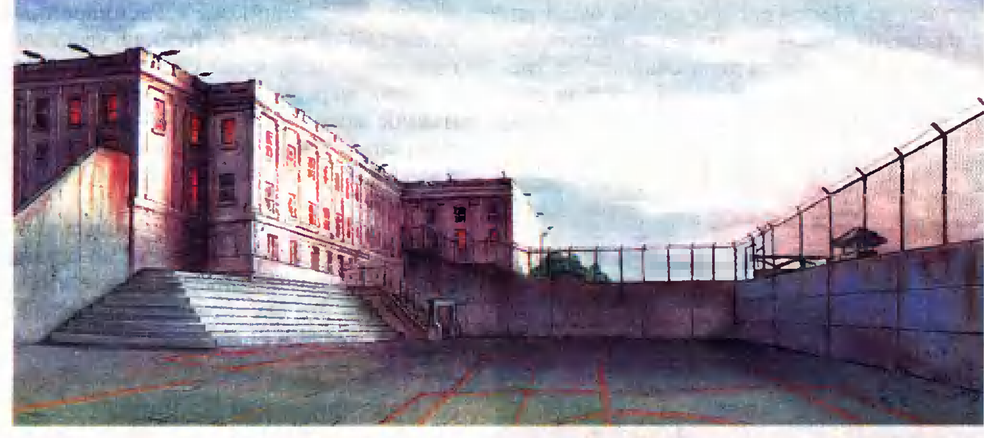
Ваша студия сама решила связаться с нашей редакцией. Как вы узнали про "Виртуальные радости"?

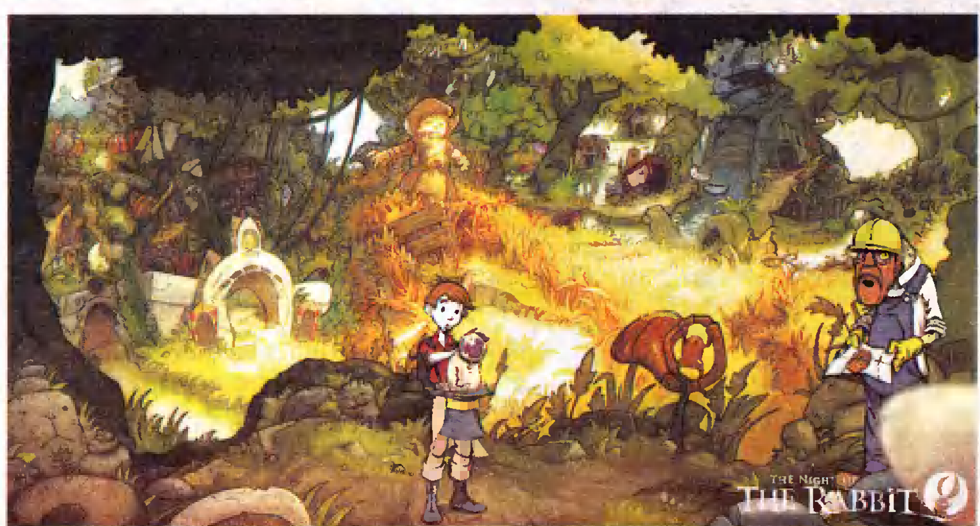
По правде сказать, мой друг рассказал мне про вас. Сейчас он живет в Польше, но когда жил в Беларуси, регулярно читал вашу газету, и она ему очень нравилась, поэтому он порекомендовал "Виртуальные радости" как возможное средство для освещения проектов Daedalic Entertainment в белорусской аудитории.

Что ж, надеемся, так оно и будет, благо, вам действительно есть что предложить ценителям качественных квестов со сложным сюжетом, кои всегда были в почете у пользователей постсоветского пространства. Спасибо, Феликс, за приятную беседу, и удачи вашей студии в работе!

Спасибо и вашей газете от всего нашего коллектива, надеемся на дальнейшее сотрудничество!

Беседовал MDL





Арты и скриншоты в статье являются эксклюзивными и предоставлены непосредственно для публикации в газете, по состоянию на конец февраля большинство из них не были опубликованы в других изданиях.

История серии The Elder Scrolls

Великое возрождение серии The Elder Scrolls не оставляло сомнений в написании нового, четвертого по счету свитка. Его написание началось сразу же после выхода Morrowind. Спустя два года, в 2004-ом, новый свиток был официально анонсирован. Наверное, даже самым юным нашим читателям знакомо славное имя The Elder Scrolls IV: Oblivion. Игра обещала стать революцией в мире RPG, а о том, что из этого получилось, читайте ниже.



На волне успеха Morrowind планировалось создать продолжение за два года. По словам Тодда Говарда, это вполне возможно было сделать — волшебные возможности TES Construction Set позволяли конструировать игру очень быстро. Однако глава компании решил задержать выход новой TES на четыре года, чтобы выпустить игру на консолях нового поколения, создание которых в то время еще только началось. Занятно, что в распоряжении Bethesda не было тогда необходимого "железа", потому творить поначалу приходилось в условиях жестких ограничений. Разработчики использовали ухищрения, чтобы увеличить мощность имеющегося оборудования и заставить работать на нем прототип игры. Достаточно мощные компьютеры появились у Bethesda примерно за полгода до релиза, потому финальная часть работы проходила в бешеном темпе. Но до этого было еще далеко....

Winds of creation

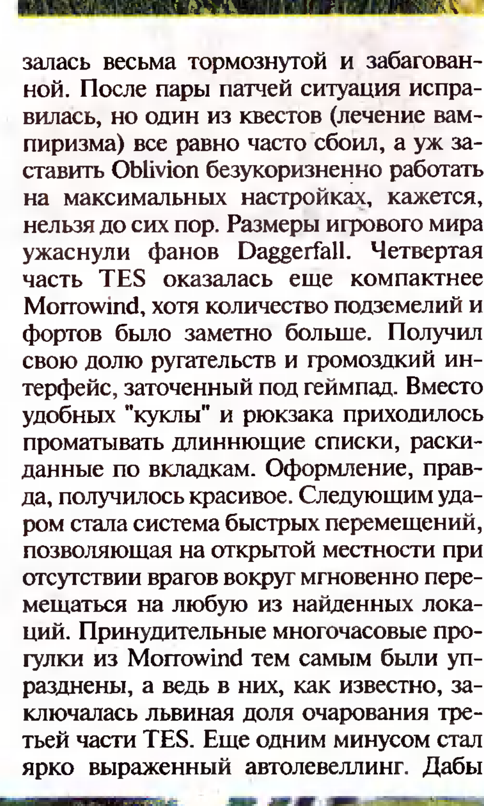
При начале разработки Oblivion было решено перетряхнуть в серии все. Стилистика, боевая система, движок, искусственный интеллект, система диалогов и многое другое — все было разработано с нуля. При создании концепт-арта для новой игры художественный директор Мэтт Карофано сошелся с Тоддом Говардом в том, что Oblivion следует сделать более реалистичным, чем Morrowind с его причудливыми конструкциями. Позже Говард признавался, что в Bethesda были под впечатлением от экранизации "Властелина Колец", так что это решение не случайно. Техническую составляющую игры подняли по полной программе. Bethesda, заручившаяся к тому времени поддержкой крупного издателя Take-Two, приобрела права на несколько продвинутых и широко разрекламированных технологий. Oblivion создавался на движке GameBryo, развитой версии Netimmerse (движок Morrowind), выбранном за кроссплатформенность и простоту. На нем также работают Civilization 4, Fallout 3, Fallout: New Vegas, и еще множество игр калибром поменьше. Был лицензирован отличный физический движок Havok, технология быстрой отрисовки деревьев SpeedTree, система генерации лиц FaceGen. Bethesda тоже постаралась на славу, написав множество мелких программ для автоматической генерации локаций и общей оптимизации. Но из собственных разработок студия особо отмечала новую систему искусственного интеллекта, названную Radiant AI. Она была призвана сделать жизнь NPC небывало реалистичной, вдохнуть жизнь в города и села Сиродиила. Да-да, местом действия Oblivion была избрана центральная провинция Империи.

Целевой платформой для новой игры в серии была выбрана грядущая Xbox 360 от Microsoft. Разумеется, родной PC никто не отменял, но упор был сделан именно на свежую приставку и ее аппаратное обеспечение. Хардкорные фанаты сразу же заворчали, поскольку консоль — это масса ограничений как в масштабах, так и в вопросах интерфейса и управления. А также упрощения с целью привлечь побольше игроков. Понять в этой ситуации можно было и разработчиков, и фанатов. Первые уже были научены горьким коммерческим опытом, а вторые не хотели, чтобы серия лишилась своих фирменных черт. Как бы то ни было, разработка шла полным ходом. Первоначальная дата релиза была назначена на конец 2005-го года, но в итоге сместилась на март 2006-го. Показы на выставках и многочисленные превью выставляли Oblivion настоящим чудом в жанре RPG, заведомой игрой года. Рейтинг ожиданий бил все рекорды. Bethesda обещала множество революций по всем фронтам. Немудрено, что 20 марта 2006 года состоялся настоящий взрыв в среде фанатов ролевых игр. Однако оказалось, что взорвавшаяся бомба была начинена не только конфетти, но и дегтем...



Inner conflict

Старт продаж Oblivion дал понять — каким бы ни был прием игроков, свою стоимость разработка окупила. В первые две недели ушло 1,7 миллионов копий. Профильная пресса оказалась, как и положено, в полном восторге — средний балл для PC-версии на Metacritics находится на потрясающей отметке 94%. А вот играющая общественность разделилась на три лагеря. Первый, враждебный лагерь, составили ортодоксальные ролевики. Второй, дружественно настроенный и многочисленный, собрался из более молодых игроков. Третий, нейтральный, состоял из людей, испытавших когнитивный диссонанс. И было из-за чего. На одной чаше весов оказался ворох отрицательных черт. Стартовая версия игры, по традиции, оказалась весьма тормознутой и забагованной. После пары патчей ситуация исправилась, но один из квестов (лечение вампиризма) все равно часто сбоил, а уж заставить Oblivion безукоризненно работать на максимальных настройках, кажется, нельзя до сих пор. Размеры игрового мира ужаснули фанов Daggerfall. Четвертая часть TES оказалась еще компактнее Morrowind, хотя количество подземелий и фортов было заметно больше. Получил свою долю ругательств и громоздкий интерфейс, заточенный под геймпад. Вместо удобных "куклы" и рюкзака приходилось проматывать длиннющие списки, раскиданные по вкладкам. Оформление, правда, получилось красивое. Следующим ударом стала система быстрых перемещений, позволяющая на открытой местности при отсутствии врагов вокруг мгновенно перемещаться на любую из найденных локаций. Принудительные многочасовые прогулки из Morrowind тем самым были упразднены, а ведь в них, как известно, заключалась львиная доля очарования третьей части TES. Еще одним минусом стал ярко выраженный автолевеллинг. Дабы поддержать интерес к игре, разработчики сделали уровень монстров и сундуков с сокровищами зависимым от уровня героя. Чем больше прокачивался герой, тем сильнее становились противники. Эффект оказался противоположным. Это решение убивало стимул к зачистке подземелий и поиску сокровищ. Если вам не удавалось завалить главаря бандитов, одетого в шкуры, на первом уровне, то на сороковом вы тем более ничего не могли с ним поделать, так как он уже был одет в латы и вооружен магической секирой. Со временем игра становилась слишком сложной для чистых магов и воров. Это также вызвало массу недовольных воплей, но в данном случае разработчиков стоит оправдать — они никуда не убирали ползунок сложности, так что ее в любой момент можно было настроить под себя.



Но печальнее всего было узнать, что революционные обещания разработчиков обернулись пшиком. Распиаренный Radiant AI оказался всего лишь увеличенным набором простых скриптов, отправляющих персонажей в нужное место в нужное время. Ни о какой достоверной симуляции жизни речи не шло. С 8 утра до 8 вечера NPC либо стояли за прилавками, либо толклись на улице, болтая друг с другом, а после шли в таверну, откуда затем отправлялись спать. Впрочем, по сравнению с древоподобными персонажами Morrowind это был большой шаг вперед.

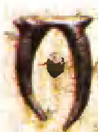


Распиаренный Radiant AI оказался всего лишь увеличенным набором простых скриптов, отправляющих персонажей в нужное место в нужное время. Ни о какой достоверной симуляции жизни речи не шло. С 8 утра до 8 вечера NPC либо стояли за прилавками, либо толклись на улице, болтая друг с другом, а после шли в таверну, откуда затем отправлялись спать.



Хваленая система FaceGen тоже подвела. "Лучший на свете инструмент генерации человеческих лиц" сумел создать всего двух с половиной симпатичных женщин на весь Сиродиил, которых довольно трудно было заметить среди полчищ забавных страхолюдинов. О попытках создать себе нестыдного героя с помощью, без шуток, прекрасного редактора лучше не вспоминать. Хотя, со временем к сельским рожам сиродиильских жителей удавалось привыкнуть. Движок GameBryo, конечно, обеспечил красивую картинку, только с анимацией у него не заладилось — она получилась жутко дубовой. Непонятно зачем прикрученный к игре Havok использовали абсолютно бездарно. Устроить десяток обвалов камней за всю игру — ради этого стоило покупать лицензию? Тем более, физика в игре работала очень странно. Противники, медленно опускающиеся на землю после смертельного удара, выглядели весьма комично. Тут же гомерически смешные баги с застреванием тел в элементах окружения. Вспомнился случай из собственной практики — труп гоблина однажды зацепился сразу за три камня и растянулся между ними тоненькой резиной, как жвачка. YouTube полнится десятками роликов с подобными конфузами движка. Пожалуй, лишь разлет костей скелетов и составных камней грозовых атронахов удались безупречно.

Однако! Несмотря на все вышеперечисленные минусы, нельзя забывать, что Oblivion — проект из серии The Elder Scrolls. После выхода новой версии TES Construction Set все игроки получили возможность исправить то, что, по их мнению, является недочетами. Разумеется, количество модов скоро превысило все разумные пределы, потому основные проблемы ушли в небытие. Здесь пришла пора обратить внимания на достоинства игры, коих набралось не меньше.



Fourth Dimension

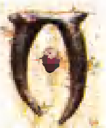
Несмотря на относительно небольшой игровой мир, просторы Сиродиила оказались превосходно проработаны. Небольшая "стерильность" (автоматически сгенерированное окружение все-таки выходит чересчур аккуратным) нисколько не мешала долгими часами бродить по пышной траве, созерцать прекрасные леса, наблюдать за невероятно красивым небом. Доведя до ума GameBryo и навешав на него всяческих эффектов, разработчики сумели создать предельно красочную картинку. Нельзя сказать, что она вышла такой уж реалистичной. Но все равно получилось очень красиво. По сравнению с Morrowind многократно повысилась дальность прорисовки — в Bethesda придумали заменять трехмерные модели удаленных объектов спрайтами. Дизайнеры постарались на славу. Они создали узнаваемый архитектурный стиль для каждого из десяти крупных городов, нарисовали красивейшую броню, которую порой даже жаль было заменять на новую — особенно удалась стальная. То, что Сиродиил находится в центре Тамриэля, позволило разнообразить мир включением разных климатических зон и видов ландшафта. Холмы и равнины, болота и летние луга, заснеженные горы и морские берега — все это есть в Oblivion. Пещеры и айлейдские руины (само осознание присутствия в обиталищах первых жителей Сиродиила уже захватывает дух) делались с помощью генератора, потому получились не такими красивыми. Однако в каждой из не обязательных для посещения локаций было нечто особенное — либо интересная находка, либо пасхалка. Например, Гигантский Вражеский Краб.

> Несомненным шагом вперед стала новая боевая система, одна из лучших на тот момент. Bethesda упразднила некоторые виды оружия и связанные с ними навыки, зато отлично проработала остальные.

Звуковое оформление игры также на высоте. Впервые в истории серии все диалоги были озвучены. Для этого пришлось серьезно урезать объемы диалогов по сравнению с Morrowind, зато они стали более читабельными. Да и озвучка получилась просто превосходной. Нанятые актеры блистательно выполнили свою работу, подарив нам много бессмертных фраз вроде "Stop right there, criminal scum!" и "May you walk always in the shadow of Sithis, dear brother". Российская локализация первоначально вышла с нетронутой озвучкой, за что издателям огромное спасибо. В "Золотом издании", выпущенном позже, все, разумеется, опошлили. Саундтрек к игре снова создавал Джереми Соул. По мнению фанатов, работа получилась чуть слабее, чем в Morrowind. Темы получились запоминающимися и красивыми, но короткими, вследствие чего быстро приедались. Из пяти лет, проведенных в Oblivion, автор этих строк более трех с половиной играл под темы, выбранные из собственной фонотеки.

Несомненный шагом вперед стала новая боевая система, одна из лучших на тот момент. Bethesda упразднила некоторые виды оружия и связанные с ними навыки, зато отлично проработала остальные. Интереснее всего играть оказалось воином, поскольку динамика ближнего боя в Oblivion превосходная. Никаких глупостей, вроде невозможности попасть по врагу при низком навыке владения мечом, здесь нет. Вероятность попадания зависит только от вашей собственной точности. Все честно и реалистично. Стрельба из лука ведется по упрощенным законам физики — поправку на ветер делать не нужно, а вот целиться выше врага приходится, иначе стрела уткнется в землю. Магам не очень повезло. Лучшая тактика для них — призвать какое-нибудь существо и метать во врага файерболы, пока тот отвлекается на призванного помощника. Процесс нудный и не очень зрелищный.

После "пешеходного" Morrowind в Oblivion вновь появились лошадки. Разработчики божились, что сделают возможность сражаться, не слезая с лошади, но это обещание не выполнили. Упростилась система алхимии. Эксперименты с ингредиентами открывали их свойства, коих насчитывалось четыре штуки, причем заниматься алхимией стало можно в любое время в любом месте — игрок таскал на себе целую алхимическую лабораторию. Магию зачарования убрали, ограничив возможность зачаровывать предметы специальными алтарями в Гильдии Магов.



All paths lead to Oblivion

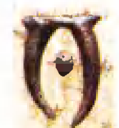
Основная сюжетная линия и дополнительные квесты — отдельный повод для гордости Bethesda. Наш герой, по традиции начинающий свой путь в тюрьме, волей случая оказывается в камере, стена которой скрывает потайной выход из Имперского города. Через этот выход в сопровождении своих телохранителей-Клинков город покидает сам император Уриэль Септим. Герой следует за ним и становится свидетелем убийства императора ассасинами культа Мифического Рассвета. Перед смертью император снимает с шеи Амулет Королей — символ власти — и просит героя отнести его в монастырь Вейнон. Таким образом завязывается цепочка событий, приводящих к поиску незаконнорожденного сына Уриэля Септима, последнего наследника рода Септимов, и войне с даэдрическим принцем Мерунесом Дагоном, открывающим порталы в Обливион по всему Тамриэлю. В конце основной сюжетной линии Мартин, тот самый наследник императора, превращается в дракона и побеждает Дагона, но и сам при этом погибает, оставив империю обезглавленной. Этим заканчивается Третья Эра в истории Тамриэля. Сюжетную линию Oblivion часто ругают за прямолинейность (по сравнению с хитросплетениями Morrowind она действительно очень проста), однако нельзя не признать, что история получилась захватывающей. Второстепенные же задания и сюжетные линии вышли хоть куда. В Oblivion вообще нет обязательных "подай-принеси" квестов. Сборами приходится заниматься только в том случае, если вас исключили из рядов какой-либо гильдии. К слову, в Oblivion можно вступить во все гильдии разом, что порой приводило к глуповатым ситуациям. Скажем, в одном из квестов Гильдии Воров нужно украсть посох Архимага, главы Гильдии Магов. Но если вы на тот момент уже сами стали Архимагом, задание превращалось в чистую формальность. Впрочем, таких случаев было всего два или три, общего впечатления они не портили. Сюжетные линии гильдий оказались даже интереснее основного сюжета, а линейка квестов Темного Братства и вовсе единогласно признана шедевральной. Одиночные задания мало в чем уступали. Простые в своей основе, они предлагали интересные сценарии развития событий, умели удивить неожиданными событиями и персонажами. Задания принцев Даэдра не отстали — каждое из них продумано до мелочей и вознаграждается уникальными артефактами. Даже сражения на Арене Имперского города получили свою сюжетную цепочку.



Piece by piece

На Oblivion разработчиками были впервые опробованы DLC. За символические суммы вроде 2,99 доллара игрокам предлагалось скачать на официальном сайте игры всякую мелочь, среди которой были броня для лошадей, книги заклинаний, квест на получение даэдрического кинжала и несколько новых домов. Первым крупным аддоном стал Knights of the Nine. История дополнения рассказывала о возвращении в Тамриэль древнего короля айлейдов Умарила Неоперенного, некогда свергнутого героем Пелиналом. Для победы необходимо было заручиться поддержкой Девяти Богов, собрать полный комплект доспехов Рыцаря Девяти и привлечь под свои знамена новых воинов. В дисковую версию дополнения вошли все мелкие плагины, выпущенные до этого. Аддон не нес в себе ничего особо интересного, но позволял разнообразить игру перед выходом по-настоящему сильной вещи — Shivering Isles.

Сюжет Shivering Isles отправлял нашего героя на Дрожащие Острова, обитель самого Шигората, даэдрического принца безумия. После строгого фэнтези-стиля Oblivion и типовой рыцарщины Knights of the Nine дизайнеры позволили своей фантазии развернуться на всю катушку. Огромный остров Шигората разделен на две половины — Манию и Деменцию. Мания населена богатыми художниками, певцами, актерами и аристократами различной степени умалишенности, а здешнее окружение напоминает наркотический сон фаната Morrowind — снова грибы, все в золоте, буйство ярчайших красок. Деменция также населена безумцами, но другого толка. Здесь все бедно, грязно, жители больны и депрессивны. Открытые пространства заняты ядовитыми болотами, где обитают отвратительные твари. Здесь всегда туманно, серо и дождливо. Сам властелин Дрожащих Островов являет собой сочетание всех возможных форм сумасшествия. Монологи Шигората доставляют немало веселых минут. Бородатый дядечка с кошачьими глазами несет прекрасную чушь, пять раз за два предложения переходя с веселых воплей на злобный шепот, заставляющий кожу покрываться мурашками. Из его бредней можно понять, что грядет Серый Марш — нашествие бога Порядка по имени Джигаллаг, который раз в несколько тысяч лет приходит на Дрожащие острова и приводит все здесь в порядок, что очень не нравится принцу Безумия. Запутанный нелинейный сюжет дополнения с его неожиданной развязкой обставляет и Morrowind, и Oblivion. Спустив свою фантазию с цепи, разработчики не прогадали — Shivering Isles абсолютно точно стал лучшим аддоном из всех, что получала серия The Elder Scrolls.



Golden Age

Несмотря на недостатки, Oblivion ждал такой успех, какой не снился предыдущим частям TES. Переплюнуть Morrowind по количеству народной любви не удалось, зато по продажам — в несколько раз. Плюс куча призов, званий "Игры года" (Gothic 3 сама себя похоронила под горой багов, а Gears of War вышла в 2006-ом только на Xbox 360, потому охватила меньше платформ), последующее переиздание "Game of the Year Edition", выпущенное в том числе и на Playstation 3 — игра удалась. Никаких сомнений в продолжении истории не было. Написание нового свитка длилось пять лет, и вот уже более года мы имеем возможность путешествовать по просторам северной провинции Тамриэля в TES V: Skyrim. Но о нем напишет кто-нибудь другой, когда придет срок. Мы же на этом закрываем ретроспективу The Elder Scrolls. Надеемся, вы получили удовольствие от этого затянувшегося путешествия по просторам Тамриэля!

Роман Бетеня



"Если бы это было действительно опасно, они сначала сняли бы со мной больше материала"

Харрисон Форд, отвечая на вопрос об опасном каскадерском трюке в сцене погони на грузовиках

"Университет получил бандероль на имя Индианы Джонса" (Lenta.ru)

"Аненербе" — еще одна зловещая псевдонаучная организация в пантеоне нацистского рейха, которая, бесспорно, справедливо была признана преступной по итогам Нюрнбергского процесса. В бескрайней бюрократической паутине, намеренно созданной Гитлером для тотального контроля и слежки друг за другом, "Немецкое общество по изучению древней германской истории и наследия предков" было поистине уникальным и неповторимым. Фактически именно оно и стало фундаментом для множества конспирологических теорий, до сих пор не выветриваемых из умов увлеченных обывателей. Очень показательна в этом смысле великолепная игра Gray Matter (ныне готовящая у токарного станка болванки Call Of Duty) — Return To Castle Wolfenstein. Она в полной мере передает готическую атмосферу и ауру оккультизма, красочно приписываемую сегодня нацизму. Великолепность игры кроется в том, что в ней на самом деле гораздо меньше вымысла, чем может показаться на первый взгляд. Многое из увиденного существовало как минимум в виде чертежей или даже рабочих моделей. Реален и сам замок (крепость Вевельсбург под Падерборном), и захоронение короля Генриха, как реальна одержимость Гиммлера и таинственной мадам Блаватской запрещенными знания и науками.

Конечно, уродливые "убер-солдаты" — это плод больного воображения, но вовсе не "серого вещества", а специалистов "Аненербе". Ведь они занималась исследованиями, которые не могли привидеться уже знаменитым британским ученым даже в тяжелом наркотическом экстазе неограниченного бюджета, а научные экспедиции, пыхтя и отдуваясь, карабкались за древними реликвиями в такие уголки земного шара, где до сих пор не ступала нога Беара Гриллса. Среди множества колоритных личностей шарлатанов, одержимых наукой профессионалов и просто кровавых маньяков особенно выделяется Отто Вильгельм Ран, ученый и исследователь, писатель и археолог. Состоя в звании оберштурмфюрера СС, он, тем не менее, не обладал "нордическим характером" и к врагам Третьего Рейха относился скорее безразлично, чем беспощадно. Свое участие в СС и "Аненербе" (имевшее беспрецедентное финансирование и поддержку со стороны государства) он использовал лишь для воплощения давней мечты — поиске неуловимого Святого Грааля. В погоне за своими демонами он отправится в грандиозное путешествие, балансирующее на грани безрассудства, которое много позже получит название "В поисках утраченного ковчега", а его самого таинственным образом нарекут непонятным американским именем Индианы Смита или Индианы Джонса.

I made it as a B-movie
(Стивен Спилберг)

На самом деле ни Лукас, ни Спилберг так и не подтвердили факта родства своего героя, несмотря на то, что сюжетно первая часть похождений Хана Соло в шляпе и при "сорок пятом" подозрительно напоминает "Крестовый поход против Грааля" Отто Рана. Вопрос: так ли это нам надо в фильме, цитирующем странствия Скруджа МакДака и Дональда Дака (да-да!) из классических диснеевских новелл и сюжетно покоящемся на останках приключенческих сериалов и комиксов 40-ых? Атмосферно поддевающим спагетти-вестерны и бондиану, персонажами галантно салютующим героям прошлого Хамфри Богарту и Кэри Гранту с Джеймсом Стюартом, а Карен Аллен в роли Мэрион, конечно, вечный белый лебедь Голливуда Грейс Келли. Мешок "пасхальных яиц" этой ленты поистине бездонный, а она сама — сказка о красивейшем восхождении на вершину почитания и признания.

Доподлинно неизвестно, когда берет свое начало эта история, можно лишь сказать, что Спилберг и Лукас шли к ней параллельно очень продолжительное время. Джордж Лукас написал небольшой рассказ под названием "Приключения Индианы Смита" еще в 1973 году. Изначально мысль фильма о поисках ковчега принадлежала Филиппу Кауфману, он же должен был стать режиссером и соавтором сценария. Однако это была далеко не единственная идея, захватившая искушенного седовласого джедая. Гораздо больше его влекло приключение, но не археологическое, а космическое. Результатом станет невозможная "Новая надежда". У Спилберга дела шли немного хуже: его "монти-пайтоновская" социальная сатирическая комедия "1941", скажем прямо, провалилась в прокате. Как показала практика, люди не очень любят смеяться ни над своими фобиями, ни над собой вообще. После этого фильма он стал размышлять над проектом, который бы оказался неким симбиозом Бонда и героев Джона Вэйна, но в ироничной форме и даже в стилизации под "Би-муви".



В 1977 году, когда стало очевидно, что "Новая надежда" станет бриллиантом, Лукас позволил себе расслабиться и отправиться на острова немного отдохнуть — его давняя традиция. На Гавайях он встретился со Спилбергом, и они часами болтали о фильмах и проектах, которыми грезили уже долгое время. В один из таких дней, строя на берегу замки из песка (безусловно, символичный момент), Стивен поделился затеей снять картину с киногероем уровня Бонда. На что Джордж ответил, что у него есть герой с десятки раз круче. К работе над сценарием они подключили Лоуренса Кэздана, и с этого момента начинает обретать конкретные черты, то, что сегодня все мы знаем под названием "В поисках утраченного ковчега".

К съемкам друзья приступят в 1978 году. Сценаристом и продюсером картины станет Лукас, режиссером — Спилберг. Процесс затянется из-за того, что первый был занят новой частью оригинальной трилогии "Звездных Войн", и только после того, как в 1979 году она уйдет на постпродакшн, начнутся полноценные съемки. Несмотря на то, что проект задумывался высокобюджетным и за него взялся тандем из лучших режиссеров, найти киностудию, которая взвалила бы на себя бремя финансирования, так и не удалось. Лишь с большим трудом и по прошествии времени контракт был заключен с Paramount. Бюджет будет обозначен цифрой в 20 млн., что превратит его уже в полноценный блокбастер, а география раскинется от Франции и Англии до США и Туниса, который заменит Египет (а ранее и экстерьер давно затерянных галактик в "войнах"). Также это гордая страна Магриба одарит всю съемочную группу дизентерией — кроме Спилберга, который предусмотрительно привезет с собой консервированную пасту-спагетти.

На большой экран фильм вышел в 1981 году и сразу стал прокатным рекордсменом, доходы от мирового проката в 22 раза превысили бюджет, кино получило множество наград и номинаций, в том числе и престижные "Оскары". В этом нет ничего удивительного, "Индиана Джонс" стал доведенным до идеала образчиком развлечения для всех.

> Профессор археологии Джонс относится к весьма редкой категории гробокопателей, которые не утруждают себя ползаньем на коленках с кисточкой в руках под палящим солнцем.

It`s not the years, honey, it`s the mileage
(доктор Генри Джонс)

Сюжет построен вокруг профессора археологии Джонса, довольно неуклюжего на первый взгляд преподавателя "Маршалл колледж". Он относится к весьма редкой категории гробокопателей, которые не утруждают себя ползаньем на коленках с кисточкой в руках под палящим солнцем. Его любвеобильной натуре по душе выбивание зубов нацистам, затяжные марафоны по спинам гигантских аллигаторов и прыжки по лианам в неизвестность в поисках золотых тотемов. Но днем он лишь неприметный труженик науки, и проявляет свою вторую натуру в искусственно состаренной кожаной куртке, шляпе от Герберта Джонсона австралийской модели — костюмеру Деборе Нэдулмен и самому Форду пришлось несколько раз сесть на нее, чтобы придать вид "старой, но любимой" — и с непременным хлыстом лишь в исключительных случаях. Таким случаем станет появление агентов разведки с очень тревожными данными. Дело государственной важности и большой неординарности, а доктор Джонс, эксперт по археологии и знаток оккультных наук, — единственный, кто может помочь. Индиана отправляется на поиски загадочного Ветхозаветного ковчега.

Идеальность фильма начинается с постера, где Дрю Струзан, известный мастер по смешиванию фашистов, роковых красоток, гонконгских шпионов с "парабеллумами", алчных арабов и клыкастых змей, развернулся во всем своем таланте. Для написания саундтрека Лукас привлек Джона Уильямса, чьи ратные заслуги перед музыкой были признаны уже в то время. Результатом работы стали две темы. Одна из них и будет звучать в фильме сразу в нескольких обработках. Однако Спилбергу настолько понравились сразу два варианта, что он посоветовал композитору использовать и вторую мелодию, чем Уильямс не преминул воспользоваться. Сегодня мы знаем ее, как самую известную тему в истории кинематографа: Raiders March в исполнении Лондонского Симфонического Оркестра из "Новой надежды".

На роль Индианы претендовало множество актеров. Среди них Ник Нолти, Джефф Бри-

джес, Стив Мартин, Билл Мюррей, Чеви Чейс, Джек Николсон — и это только верх айсберга. Фаворитом Лукаса с самого начала был Том Селлек, Спилберга — Харрисон Форд. В конце концов, удача улыбнулась последнему, и уже по хорошей традиции на капитанский мостик он взошел перед самым отплытием: его назначили на роль за несколько недель до съемок. Форд относится к немногочисленному виду актеров одного выдающегося выражения лица. Он, однозначно, достоин "Оскара" уже только за крупный кадр его наивно удивленной физиономии в момент, когда по ту сторону экрана внезапно появляется маленькая босоногая армия, вооруженная по последнему слову 1850 года. Или после сумасшедшего самоубийственного прыжка через пропасть, когда неожиданно для себя устоит на краю пропасти и поймает равновесие. Может, это и не самая богатая мимика среди всех претендентов, но никого другого в этой роли представить теперь просто невозможно. Интересная история вышла и с позывными. В "Последнем крестовом походе" герой Шона Коннери назовет Инди Генри-младшим, а известное нам имя — это всего лишь кличка... собаки. Шутка в том, что это на самом деле так. "Индиана" — это имя маламута Лукаса (этот добродушный пес даст жизнь еще и Чубакке).



Вторым ключевым персонажем является, конечно, очаровательная владелица бара в Непале Мэрион Рэйвенвуд. Несмотря на утонченный силуэт и милую улыбку, за словом в карман она не полезет, да и перепьет кого угодно — ведь на это не способны даже завсегдатаи заведения, самоотверженно тренирующиеся на себе годами и взошедшие на Эверест алкогольной формы. На эту роль пробовались Эми Ирвинг, Дэбра Вингер, Марин МакКормик, но досталась она в итоге Карен Аллен. Свое имя персонаж получил в честь бабушки жены Лоуренса Кэздана, Рэйвенвуд — это Рейвенвуд Корт, пригород Беверли Глен. Ситуация с Мэрион тоже была непростая. Лукас и Спилберг долго не могли решить, в каком амплуа ее использовать: как немецкого шпиона или верную спутницу Индианы. Лоуренс предложил совместить подходы и даже усложнить их. В итоге девушка вышла с необузданным норовом, жаждой наживы в глазах и тягой к приключениям. Помимо этого она оказалась дочкой бывшего наставника Джонса Абнера Рэйвенвуда, по уши влюбленной еще, будучи маленькой девочкой, в героический профиль молодого археолога-ученика. Понятно, что история их отношений будет сродни проснувшемуся на дне океана вулкану. У Мэрион в наследство от отца останется наконечник посоха "Ра", необходимый для поиска ковчега, благодаря чему она в мгновение ока потеряет свой бар и все сбережения, станет мишенью "доктора смерть" Арнольда Тота и ловко воспользуется всей ситуацией, чтобы отправиться в путь вместе с Инди.

Верным и "немного" многодетным помощником Джонса станет каирский землекоп древних артефактов Саллах в каноничном исполнении Джона Физ-Дэвиса (до последнего момента на эту роль прочили Дени ДеВито). Он встретит Инди и Мэрион в Египте и станет бессменным участником всех передряг, в которые его будут исправно попеременно втравливать оба искателя приключений.

Не теряется среди героев и еще один персонаж, который безукоризненно исполнила обезьянка, сыгравшая, как ни удивительно, саму себя. Мохнатое существо с фатальным пристрастием к финикам, верное своему жуликоватому хозяину и обладающее "красотой Мэрион" и "умом Индианы Джонса", очень повеселит зрителей, а также сыграет заметную роль в судьбах героев.

Главным же злодеем выступит альтер-эго доктора Джонса — археолог Рене Беллок (Пол Фриман). Многие черты Отто Рана нашли отражение именно в нем, а через него и в Инди. Ведь они все ученые от Бога, все пользовались своим положением и поставленными перед ними задачами исключительно в своих интересах, готовые бесстрашно следовать на край земли даже не ради самих ценностей, а скорее своих убеждений. Пикантности ситуации добавляет то, что Рене будет питать несвойственные ему нежные чувства к спутнице Джонса. На этом, однако, сходство заканчивается, и между ними развернется настоящая война за первенство открытия потерянного ковчега. В отличие от коллеги, Беллок будет готов на любые жертвы, особенно человеческие, и сможет ли Индиана выйти победителем из этой схватки, мы узнаем, насладившись этим великолепным фильмом.

High Noon

Увы, нечастые исключения не могут изменить положения вещей: игра по фильму — это синоним слова "плохо". Ни честное имя издателя, ни доброе разработчика ситуацию не спасают. Игры делаются в минимальные сроки на сдачу из "старбакса" и в исключительно правильное время отгружаются в бакалейные лавки. Они несколько раз окупаются, после чего все виновные в балагане прямоходящие затыкают на месяц уши, зажмуривают глаза и от напряжения даже высовывают языки. В это время и без того неспокойные воды медиапространства накрывает шквалами гневных мегабайт текста с перечислением конкретных половых изъянов разработчиков и цунами испепеляющих рецензий тематических критиков. В последних также нередко сквозят догадки об определенной генетической неполноценности лиц, устроивших очередные гастроли бродячего цирка. Год за годом крутятся эти качели, и как в первый раз проносится волна негодования фанатов очередной оскорбленной франшизы.

С "Индианой" в этом отношении тоже все непросто. В далекие времена, о которых мало кто помнит, LucasArts, еще не растерявшая остатки совести, обновила позолоту на статуе всеми любимого археолога двумя отличными квестами-адвенчурами, и чуть не затащила его в место, где темно и сыро релизом "Инфернальной машины". Мир увидел игру, равноценную по духу "Утраченному ковчегу", которая, как "хэппи-энд" бульварной книжки, дышит ощущением глуповатого счастья —

Indiana Jones And The Emperor's Tomb (2003 год). За строительство гробницы императора отвечал американский "Коллектив" — The Collective. Ребята уже успели сделать себе имя на похождении "Баффи", и никогда ранее вампиры не погибали более унизительными и леденящими кровь смертями. Весь багаж накопленной кармы они перевезли в новую виртуальную реальность, чем ознаменовали один из лучших тандемов кино и игр. Сюжетно "Гробница" — это приквел "Индианы Джонса и Храма Судьбы", действо происходит в 1935 году, сюжет закручивается вокруг захоронения императора Китая Цинь Шихуанди. Нас ожидает 20 уровней с безупречной адвенчурной архитектурой и освещением, головоломками с ловушками и, конечно, головокружительным экшеном. Смертельная схватка с пражским големом (Инди против огромного противника — да, тут принято чтить традиции), гонки на рикшах, захватывающие дух прыжки по лианам в дюйме от щелкающих челюстями кровожадных аллигаторов, заплывы в затопленном дворце Стамбула, напряженное скрещивание ханджаров с турецкими янычарами и ускользание от пуль китайских шпионов в черных плащах.

Дальше больше, в наследство от "Баффи" досталось и веселье. Забудьте о насупленной серьезности Лариски Крофт, больше никаких "сэкономил патрон сегодня, пристрелил фашиста завтра", никаких хладнокровных и расчетливых траекторий при доставке кулака или дубины к черепной коробке оппонента. Игра проповедует исключительно стереотипные ковбойские ценности. Сотни гильз под ногами, размашистые хуки в никуда, комичные падения и яростные оскалы необремененных интеллектом верзил. Вместе с тем приветствуются совсем недетские добивания ногами и отломанными предметами окружающего интерьера, классический удар Инди сцепленными вместе кулаками, заранее заготовленные "розочки", стулья, столы и их производные в любом порядке, а также археологические лопаты и, наконец, хлыст...

> На большой экран фильм вышел в 1981 году и сразу стал прокатным рекордсменом, доходы от мирового проката в 22 раза превысили бюджет, кино получило множество наград и номинаций, в том числе и престижные "Оскары". В этом нет ничего удивительного, "Индиана Джонс" стал доведенным до идеала образчиком развлечения для всех.

А ведь The Collective еще и так трепетно отнеслась к мифологии Джонса. Доктор Генри-младший, смотрящий на нас с экрана, попросту живой в своих трогательных жестах и слегка неправильном удержании револьвера, вместе с нежным отношением к шляпе. Вообще, это отдельная длинная история, ведь можно заметить, что Инди в "Утраченном ковчеге" ни в каких ситуациях не теряет своего самообладания и шляпы. Это милый реверанс к американской киноклассике 40-50 годов, где герой, потерявший шляпу, теряет голову. Всем интересующимся вопросом следует ознакомиться с превосходным фильмом братьев Коэнов "Перекресток Миллера", где тема головных уборов раскрыта во всей красе.

Что касается "Гробницы", то такое внимание к мелочам обнаруживается буквально на каждом шагу, и хотя игра не имеет прямой связи с "Утраченным ковчегом", но именно она дарит все волшебство приключения этого фильма, где хорошие не умирают, а зло всегда накажет себя само. И это не удивительно, все-таки хорошие вещи тянутся друг к другу, кто бы что ни говорил.

Уолт Дисней

Не надо, рассказывая про успешность этой франшизы, указывать на кассовые сборы, на рейтинги кинокритиков и места в сердцах фанатов, которые она по праву там занимает. Чтобы охватить разумом ту чудовищно громадную информационную волну, пущенную в потоки времени, достаточно увидеть сайт (indygear.com), который специализируется на изучении... ботинок Индианы Джонса. На тематическом форуме люди корпят над скриншотами, сопоставляют их друг с другом, устанавливают аутентичность, модели и марки обуви, а также их развитие от части к части и обусловленность этих процессов. "Помешательство" — скажем мы. "Бессмертие" — отзовется нам из Бесконечности.

Андрей Иванов



О кино в кино

Премьеры марта: "Побочный эффект", "Оз, Великий и ужасный", "Бросок кобры 2" и немного весеннего настроения



Оправившись после напряженного февраля, итогов года прошедшего и масштабного проведения кинематографических церемоний, минский кинопрокат вступил в март — традиционное время передышки между зимним и летним бумом премьер. Но, как показала практика, затишье обернулось пустышкой. В список целых пятнадцати купленных для показа в столице картин, кроме очевидно сезонных комедий и мелодрам, затесался ряд крупных голливудских проектов, которые по обыкновению оккупируют кинотеатры в летние месяцы. Это модные нынче переосмысления сказочной литературы: "Оз, Великий и Ужасный" от режиссера трилогии "Человек-паук" Сэма Рэйми и "Джек — покоритель великанов" Брайна Сингера, создателя "Людей Х". Появится сиквел блокбастера 2009 года "Бросок кобры 2", а также мультфильм студии DreamWorks о приключениях доисторического семейства "Семейка Крудс". Наконец-то нам покажут заполучившую "Оскара" за лучший фильм года драму "Операция "Арго", а также переместившуюся по неизвестным причинам из прошлого месяца в этот премьеру фармакологического триллера Стивена Содерберга "Побочный эффект". Кроме того будет еще парочка триллеров, комедий, боевиков и один ужастик, но о них поподробнее.

Первая прокатная неделя марта начнется достаточно разнообразно. В канун Международного дня женщин стартует трехмерный блокбастер "Оз, Великий и ужасный", снятый постановщиком Сэмом Рэйми. Фильм расскажет историю появления фокусника Оскара Диггса в волшебной стране Оз, мир которой ожил в серии книг американского писателя Фрэнка Баума. Тем временем Тилль Швайгер в собственноручно снятом боевике "Ангел-Хранитель" будет спасать от бандитов сироту, ставшую свидетельницей убийства, а Гильермо Дел-Торо представит новый продюсерский проект "Мама", созданный испанским режиссером Андреасом Мускетти на основе своей одноименной короткометражки. Ароматом авантюры поманит к себе женщин комедия Карена Оганесяна "О чем молчат женщины", которая, по его уверениям, не будет иметь ничего общего с известной картиной "Квартета И". В довершении всего с небольшим опозданием до минских зрителей доберется триллер Стивена Содерберга "Побочный эффект", принимавший участие в основном конкурсе недавнего 63-го по счету Берлинского кинофестиваля.

14 марта начнется ограниченный показ драмы Бена Аффлека "Операция "Арго", повествующая о кампании ЦРУ по спасению шестерых членов американского посольства в Тегеране, жизнь которых оказалась под угрозой со стороны воинствующих повстанцев. За появление картины в списке мартовских премьер стоит выразить признательность американским киноакадемикам, благодаря которым фильм получил главный приз на нынешней церемонии награждения премией "Оскар", и потому оказался в минских кинотеатрах. А 16 марта чета Крудс в одноименном трехмерном мультфильме, на радость семейной публике, будет искать спокойный уголок в опасном доисторическом мире.

Третья неделя марта представит на суд киноманов масштабный фэнтезийный проект Брайна Сингера "Джек — покоритель великанов", являющийся переработкой двух английских фольклорных историй о фермере Джеке. Впрочем, подростковой аудитории будет куда интереснее комедия Сета Гордона "Поймай толстуху, если сможешь", где Джейсон Бейтман начнет разыскивать неизвестного транжиру своих банковских вкладов. Фильм оказался довольно тривиальным, но все же сумел завоевать аудиторию и сорвать большую кассу в Штатах. Не лишним будет обратиться к просмотру французского политического детектива "Мёбиус" о теневых махинациях российского олигараха, в котором главные роли исполнили актеры Тим Рот и Жан Дюжарден.

Окончится март так же лихо, как и начнется. Целых пять разноплановых жанровых картин, и каждая ориентирована на своего зрителя. Фанаты экшена дождутся продолжения фантастического боевого аттракциона "Бросок кобры 2", в котором обновленная команда элитных солдат соединения "Джи-Ай Джо" с Брюсом Уиллисом во главе спасет планету от ядерной катастрофы. Знаменитый поборник научной фантастики Эндрю Никкол, после провала боевика "Время", реабилитируется экранизацией романа писательницы Стефани Майер "Гостья". Инопланетные создания захватывают разум и тела людей, пытаясь поработить все человечество, остатки которого ведут отчаянную борьбу за выживание. От россиян прибудут исключительно серьезные мелодрамы: "Любовь в СССР" Карена Шахназарова и трогательный этюд "Искупление" о тяжести послевоенного времени, снятый режиссером Александром Прошкиным. Завершит четвертую неделю малобюджетный американский триллер о киднеппинге "Тревожный вызов" автора психологического детектива "Машинист" Брэда Андерсона.

На этом все. До встречи в апреле!

Тарас Тарналицкий









Тайна перевала Дятлова

Название в оригинале: The Dyatlov Pass Incident
Жанр: мистика, ужасы
Режиссер: Ренни Харлин
В ролях: Джемма Аткинсон, Ричард Рейд, Мэтт Стокоу, Холли Госс, Райан Хоули
Длительность: 100 мин.



Ни для кого не секрет, что золотой век фильмов ужасов прошел десятки лет назад. Сейчас на дворе 2013 год, и выход по-настоящему впечатляющего ужастика можно было бы сопровождать фанфарами, красными ковровыми дорожками и народными гуляниями. Согласитесь, что можно придумать такого, что впечатлило бы современного искушенного зрителя? Все сюжеты давным-давно заезжены, а разномастных монстров сейчас можно видеть в любых медиа-продуктах. Чего только стоят детские мультики — ныне там увидишь то, что лет 20 назад напугало бы и взрослого. Остается, конечно, японский кинематограф — непаханое поле идей, но скажите, когда в последний раз вы видели в большом прокате японский фильм ужасов? Все вышенаписанное — примерный ход мыслей среднестатистического человека, усаживающегося смотреть, на его взгляд, очередной ординарный хоррор под названием "Тайна перевала Дятлова". Он еще не знает, что существует далеко не нулевая вероятность того, что ему придется пить корвалол во время сеанса...

Ренни Харлин — это какой-то человек-загадка. Сняв довольно неплохие для своего времени хиты "Скалолаз" и "Крепкий Орешек 2", в последние годы он выпускал настолько отвратительные картины, что даже Уве Болл смог бы позавидовать. Отсюда становится вполне понятным, почему от "Тайны перевала Дятлова" никто ничего не ожидал. Однако, сделав несколько очень удачных ходов, Харлин буквально вдохнул новую жизнь в уже приедающийся жанр псевдодокументалистики.

Да, сразу стоит сделать несколько предупреждений. Если вы на дух не переносите фильмы будто бы снятые на любительскую камеру — эта картина вас не впечатлит. Если вы считаете, что хороший хоррор предполагает исключительно орды монстров, прущих на отбивающихся главных героев на протяжении всей картины — фильм тоже вас не впечатлит. Если вы фанат строгих правил несчастного случая, произошедшего с группой Дятлова, и все материалы дела знаете наизусть — кино вас, скорее всего, не впечатлит, так как в угоду жанру были сделаны очень даже бредовые допущения. Если же вы изголодались по действительно страшным фильмам — готовьтесь, будет жарко.

Наконец-таки можно перейти к описанию сюжета. Не пугайтесь банальной завязки под названием "группа студентов идет туда, куда ходить бы не стоило". Данный фильм — просто хрестоматийный пример того, как из фабулы, от которой всех уже тошнит, сделать интересную и захватывающую историю. Причем в ней не смущает даже откровенная ненаучная фантастика, начинающаяся ближе к концу. При размышлениях над тем, с чем сравнить бы сюжетную линию фильма, в голову сразу приходит игра Fahrenheit — там тоже начиналось все очень даже заурядно, а под конец стольно наворотили...

Радует качественная проработка сценария. Это один из немногих фильмов, в котором априори нет недосказанности и нелогичности в истории. Простите, но пояснить подробнее значило бы дать спойлер или, в лучшем случае, намек на развязку. Помимо минимально необходимого для развертывания событий уровня глупости персонажей, в целом зрителю вполне ясна их мотивация, и действия не кажутся совсем уж дурацкими. Но самое чудесное — то, как картина происходящего преподносится зрителям. Некоторых может отпугнуть, что в первой половине фильма они не увидят вообще ничего необычного. Однако в этом и заключается вся соль! Когда к середине просмотра забываешь, что перед глазами совсем не документальный фильм по "Дискавери", начинается мистика, вызывающая дрожь и недоумение, и лишь через пару секунд приходит осознание того, что ты — зритель в кинозале. Великолепный эффект, но и это еще не все. Как только привыкаешь к мистичности происходящего, фильм переходит из разряда "триллер" в самый настоящий "хоррор". Вот тогда остается только лишь жмуриться, вжимаясь в кресло. И, разумеется, вышеперечисленная манера повествования подразумевает отсутствие штампов в приемах запугивания. Как только зрителю начинает казаться, что он понял закономерность происходящих событий, картина "обломает" его ординарностью происходящего, но стоит лишь на секунду расслабиться...

Конечно же, рвущий шаблоны ужастик не мог бы обойтись без хорошей съемки. Картинка, которую вы наблюдаете перед собой, поразительно реалистична! Лица, пейзажи, персонажи — все это выглядит настолько натуральным, что до начала абсолютно нереальных событий зритель попросту забывает, что он смотрит фильм. Несомненно, огромный вклад в это внес лично Ренни Харлин, который, имея финские корни и не раз бывая в горах, знал, как нужно показать зиму и заснеженную природу. К слову, в фильме нету "клюквы". Вообще! Те полтора момента, в которых есть намек на стереотипы о русских, как раз эту самую "клюкву" и высмеивают. Поразительно было видеть такое от режиссера, снявшего "Пять дней в августе".

Напоследок о минусах. Их совсем немного и тот, кто придает им слишком большое значение, скорее ищет повод, чтобы придраться к объективно хорошему фильму. О первом из недочетов уже было сказано выше — это некоторая бредовость событий ближе к концу истории. Но поймите, версий произошедшего — уйма, а режиссер должен был составить из известных фактов такую, которая учитывала бы все основные мистические моменты сразу. Отсюда и получается особый вариант событий, в котором все намешано в одну кучу. Плюс, не забывайте, что вы смотрите фильм ужасов, а не документалистику. О какой, черт возьми, правдоподобности может идти речь? Второй минус — качество компьютерной графики. Она не плоха, но до реализации Голлума в "Хоббите" явно не дотягивает. Впрочем, когда вы окутаны страхом, а надпочечники рвутся от адреналина, както совсем не до критики.

Вот такая она, темная лошадка прошедшей зимы 2013 года. Никто не ждал грома среди ясного неба, но совместная работа России и США на почве фильмов ужасов принесла поразительные плоды. Вполне возможно, что изза злых языков и отсутствия агрессивной рекламы данный фильм не станет абсолютным хитом, хотя в прокате окупится уж точно. Ибо со времен выхода "Паранормального явления" мир фильмов ужасов не испытывал никаких потрясений. А "Тайна перевала Дятлова", возможно, дает даже более сильные впечатления, чем впервые увиденная в детстве "Ведьма из Блэр".

Roacher



● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ●

"Наполеон" в версии Стивена Спилберга

Знаменитый режиссер проявил интерес к нереализованному проекту Стэнли Кубрика. В свое время Кубрик не смог поставить фильм — не нашлось студии, готовой выделить столь крупную сумму для съемок. А теперь Спилберг работает над адаптацией сценария под формат мини-сериала. Неизвестно, будет режиссер "Парка Юрского периода" и "Спасти рядового Райана" снимать "Наполеон", или займется исключительно продюсированием проекта.



Кубрик замахивался на масштабный фильм, даже начал выбирать места для съемок. Так, основные события были бы сняты во Франции и Великобритании, а боевые сцены — в Румынии, правительство страны даже согласилось выделить Кубрику 40 тысяч солдат-статистов. Но проект так и не был реализован из-за отсутствия финансов. Посмотрим, что получится у Спилберга.

Холли Берри возвращается в "Люди Икс"



Актриса вновь сыграет Шторм — мутанта со способностью изменять погоду. Брайан Сингер, режиссер "Люди Икс: Дни минувшего будущего", написал в своем твиттере: "Безумно рад, что Холли Берри присоединяется к "Людям Икс". Надеюсь, она сумеет улучшить погоду в Монреале". Сама же Холли Берри заявляет, что Шторм — одна из ее любимых героинь, и она будет рада вновь вернуться в образ мутанта с белыми волосами. Ранее актриса была недовольна париками для съемок, как будет в этот раз — покажет время.

В картине также снимутся Хью Джекман, Иэн МакКеллен, Патрик Стюарт, Эллен Пейдж и Анна Пэкуин. Актеры, засветившиеся в "Первом классе", тоже появятся в "Днях минувшего будущего" — подтверждено участие Джеймса МакЭвоя, Николаса Холта, Дженнифер Лоуренс и Майкла Фассбендера. Премьера запланирована на лето 2014 года.

● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ●

Харрисон Форд появится в сиквеле "Телеведущего"

Комедия "Телеведущий", появившаяся на экранах в 2004 году, приобрела статус культовой. Во второй части засветится Харрисон Форд, он исполнит роль ведущего в новостном отделе.

Оригинальная кинолента рассказывала о работе молодого амбициозного телеведущего (Уилл Феррелл), который сталкивался с определенными проблемами, одна из которых — его напарница-репортерша (Кристина Эпплгейт). Вторая часть снимается по тем же принципам, что и первая, поэтому нас ждет классическая американская комедия.

О продолжении "Телеведущего" говорят еще с 2008 года, но Paramount лишь сейчас начала съемки.

Крепкий орешек:
Хороший день, чтобы умереть

Название в оригинале: A Good Day to Die Hard
Жанр: боевик
Режиссер: Джон Мур
В главных ролях: Брюс Уиллис, Джай Кортни, Себастьян Кох, Юлия Снигирь
Продолжительность: 97 минут

Дело не в Брюсе Уиллисе — да, он стар, но крут ничуть не меньше, чем в молодости. И даже не в Джае Кортни — пускай парнишка молодой, с ролью сурового МакКлейна-младшего он справился без проблем. И уж точно не в "модельной девочке" Юлии Снигирь, которая в финале картины неожиданной показала нам, какой должна быть настоящая "русская баба". Дело не в исполнителях главных ролей, но все-таки уже практически с первых кадров "Крепкого орешка 5" понимаешь — что-то испортилось. Что-то стало неправильно, не так, как раньше.

Вполне логично в пятой картине о приключениях Джона МакКлейна создатели фильма решают ввести в игру его повзрослевшего сына, о котором мы не слышали уже очень долгое время. Сам Джон не разговаривал с сынишкой несколько лет, и, зная крутой характер МакКлейна-младшего, всерьез опасался в скором будущем найти его либо в больнице, либо в морге. Как выяснилось, отпрыск сидит в московской тюрьме, ожидая вынесения приговора — в лучшем случае, он может получить пожизненное заключение. Джон отправляется в Москву, чтобы повидаться с сыном, возможно, в последний раз. В итоге все, как обычно, идет наперекосяк, и обоим МакКлейнам приходится противостоять боевикам из русской мафии.

С одной стороны, мы имеем практически все составляющие олдскульных боевиков. Эффектная погоня с разбитыми вдребезги машинами; захватывающие трюки и перестрелки; поединок с вертолетом, по степени напряженности практически ничем не уступающий схватке с реактивным истребителем из четвертой части. Наконец, украшают картину и парочка интересных сюжетных твистов. С другой стороны — что здесь забыли глупые мафиози, один из которых великолепно танцует и не в меру эмоционально орет на подчиненных (кстати, он же еще и морковкой размахивает), а другой так старается выглядеть стильно, что это даже смешно? Почему убрали Юлию Снигирь в купальнике? Многие, между прочим, шли в кино в том числе и из-за этих кадров... Куда делись орды боевиков, которые должны были защищать негодяев в Чернобыле? Финальная схватка могла бы стать намного эффектнее...Спасибо, хоть темп не провисает, как в случае с третьей частью, но тому виной и сравнительно небольшой хронометраж. Однако первым двум "Крепким орешкам" новая картина однозначно проигрывает, в том числе и в динамике, и в юморе, и в персонажах, и в количестве "вау-моментов". Могло бы быть намного лучше.

К сожалению, Брюс Уиллис стареет, и уже по-настоящему горько смотреть на ветерана кино, который чуть ли не весь фильм твердит, что ему пора в отпуск. В самом деле, "Крепкий орешек" не вечен, и шестой фильм должен быть последним — будем надеяться, уж там-то голливудские киношники выложатся на полную. Ну, а пятую часть следует воспринимать только как мостик к финальной картине. И если не ждать от нее откровений, не настраиваться на что-то из ряда вон выходящее — вы увидите вполне крепкий олдскульный боевик. Но сравнение с большинством фильмов знаменитого сериала Die Hard будет явно не в пользу последней части.

AlexS



Возвращение героя

Название в оригинале: The Last Stand
Жанр: боевик
Режиссер: Ким Чжи-ун
В ролях: Арнольд Шварценеггер, Форест Уитакер, Джонни Ноксвил, Родриго Санторо и д.р.
Длительность: 1 ч 47 мин. (107 мин.)



Эффект от просмотра "Возвращения героя" можно охарактеризовать простым междометием. И междометие это — такое стариковское огорченное "да...", какое мог бы выдавить из себя ваш дедушка при виде очередной смены имиджа внука\внучки.

Завязка сюжета ожидаемо проста: из тюрьмы сбегает вооруженный до зубов наркобарон, на пути к свободе которого находится захолустный городок с матерым шерифом Оуэнсом. Думаете, он готов отступить и сдать свой дом в лапы наркокартели? Как бы не так. Вот, собственно, и весь синопсис. Согласитесь, вряд ли кто-нибудь ожидал чего-то ультранового от сценаристов подобного кино. Но даже затасканную фабулу можно неплохо подать при желании. Отличный пример — "Широко шагая". На первый взгляд, фильмы довольно схожи: брутальный главный герой Арни, дураковатый Ноксвилл, маленький город и значок шерифа — параллели ясны. Собственно, от "Последнего рубежа" (а именно так правильно было бы назвать фильм) ожидаешь того же эффекта, что и от просмотра Walking Tall. Но не сложилось. Кто-то где-то поленился или кому-то где-то не доплатили, но, несмотря на схожесть концепции, мы имеем плохо сработанный, скучный сюжет, в котором к тому же или вообще все лица — главные герои, или их нет в принципе. Остается грешить на режиссера-постановщика и сценариста. Ведь если персонажи хороши сами по себе, но не должным образом преподнесены, то где еще искать виноватых?

Когда речь заходит об экшене, возникает ощущение двойственности. Странность в том, что само по себе действие, несомненно, есть — люди бегают, стреляют, умирают. Но во время просмотра в голове почему-то появляется мысль: "не к месту. Не там, где нужно и не с тем, с кем нужно". Разумеется, Арни стар, побегать а-ля "Коммандо" ему уже точно не удастся. Но это же не повод исключать его из почти всего движения и заменять конфликтами второстепенных персонажей. Ведь Саймон Уэст в своих "Неудержимых 2" нашел место для Шварца, причем такое, на котором он смотрелся ничуть не унылее остальных. Что мешало сделать здесь так же? В результате мы имеем две с половиной сцены с участием вроде как центрального героя и кучу перестрелок между второстепенными персонажами. Обидно. Потому что шли мы в кино смотреть именно на Арни.

Ляпы. Их много. Есть два типа реально не возможных событий: феерические и глупые. И вот если в "Неудержимых" эти события нереально-феерические, то, за исключением парочки действительно годных моментов, в "Последнем рубеже" глупости перевешивают. Чего только стоит момент с подъемным краном, на который никто не обращает внимания и вместо устранения причины — крановщика — все бегут за стрелой. Или горе-стрелок, который умудряется промахнуться там, где промахнуться невозможно, просто потому, что по сценарию герой-мишень должен пожить еще пару минут. Или автомобиль, который задним ходом может развивать ту же скорость, что и передним — факт, в принципе противоречащий конструкции коробки передач. И таких моментов хватает. Они не вырвиглазные, нет — снято ведь действительно неплохо. Просто они оставляют странное ощущение надуманности происходящего, портящее эффект зрелищности. А вот любителям реализма в действиях, после "Заложницы", "Падений Ястреба" и "Поколения убийц", данные кадры не доставят удовольствия вовсе.

И что же мы имеем в итоге? Мы имеем фильм, вроде бы неплохо снятый, вроде бы неплохим режиссером, вроде бы призванный порадовать нас Шварценеггером в главной роли. Вот только стариковское "да..." хочется говорить как раз из-за этого "вроде бы". Нет, здесь нет полного наплевательства на свою работу всей съемочной группы, включая обслугу, имевшее место в пятом "Крепком орешке". Просто фильм, к сожалению, не дотягивает до той эпичности, с которой он преподносится и которую ждали от возвращения Арни. На экраны вместо него вышел просто боевик, без каких-либо превосходств над аналогами за исключением трех известных актеров в главных ролях. Да...


Roacher



Отверженные



Название в оригинале: Les Miserables
Жанр: мюзикл, мелодрама
Режиссер: Том Хупер
В ролях: Хью Джекман, Рассел Кроу, Энн Хэтэуэй, Аманда Сайфред, Хелена Бонем Картер, Саша Барон Коэн
Продолжительность: 158 мин.

"Отверженные" — один из самых ярких проектов последних лет. Здесь есть все: и эмоциональная нагрузка, глубина идеи, визуальное совершенство и невероятный масштаб. Это уже четырнадцатая попытка экранизировать роман Виктора Гюго. Книга увидела свет в 1862 году, а первый фильм вышел почти 100 лет назад, но, несмотря на все это, история до сих пор обсуждаема и интересна публике. Подтверждают это восемь номинаций на "Оскар" и три золотые статуэтки в руках создателей фильма.

Это не первый мюзикл "Отверженных", который был представлен публике. Однако это первый мюзикл, который показан почти по всему миру, и благодаря этому смог завоевать сердца миллионов.

Do you hear the people sing?

Действие разворачивается в начале печального для Франции XIX века. Беглый каторжник Жак Вальжан долгие годы скитается по стране в поисках укромного места и покоя: жестокое правосудие в лице парижского инспектора Жавера гонится за ним по пятам. Жавер — человек слова, человек, который не терпит ошибок, и в случае возникновения устраняет их любой ценой. Даже ценой чьих-то жизней.

Мюзикл состоит из нескольких историй, переплетенных между собой. Так, история Фантины и смерть благородной девушки связана с Жаком Вальжаном. Теперь он — единственная надежда на то, что дочь Фантины, маленькая Козетта, будет спасена. Ради Козетты и ее матери беглый каторжник готов на все.

I dreamed a dream

В умелых руках режиссера Тома Хупера роман Гюго приобрел новую форму, яркие краски. Мюзикл полностью раскрывает характеры, здесь нет места зрительскому воображению: начиная от костюмов и заканчивая диалогами — все идеально.

Актерский состав радует глаз. Здесь и Рассел Кроу, и Энн Хэтэуэй, и Хью Джекман, и даже дуэт Хелены Бонем Картер с Сашей Бароном Коэном. Многие из второстепенных актеров уже снимались в подобных проектах. Например, Саманта Баркс получила роль Эпонины, которую она играла в одном из театров Вест-Энда на концерте, посвященном 25-летию мюзикла. Баркс выступала в театре Oliver! в Манчестере, когда, к ее удивлению, Камерон Макинтош (продюсер фильма) вышел на сцену и объявил, что она выбрана на роль.

Яркое впечатление оставляет Энн Хэтэуэй (Фантина) и ее уродливо-безупречное исполнение песни "I dreamed a dream". Актриса не попадала в ноты, рыдала во время исполнения и хлюпала носом. Но именно то, что никак в обыденной жизни не является прекрасным, здесь заставляет зрителя плакать вместе с героиней, а затем прослушивать этот трек сотни раз.

Удивительно идет роль отрицательного персонажа Расселу Кроу (Жавер). Жавер на протяжении всей истории жесток и немилосерден, но, несмотря на это, в нем живет вера во что-то лучшее, чем то, что есть сейчас, на светлое будущее. В книге нет такого персонажа, как тот, что был создан Расселом Кроу. Ведь здесь Жавер заставляет нас испытывать жалость к себе, а не отвращение и злость.

После той неимоверной работы, что провел Хью Джекман ради перевоплощения в образ Жака Вальжана, его нельзя не уважать. Десяток сброшенных килограмм и 36 часов без воды — все для идеального каторжника. На протяжении фильма доставляет огромный интерес наблюдать за развитием и эволюцией Жака. Хью Джекман прожил еще одну жизнь, играя эту роль. Чисто технически фильм Тома Хупера выглядит сказочно красиво. Чуть мрачная, но в то же время яркая картинка сводит с ума! Декорации и предметы интерьера двухвековой давности выглядят реалистично и совсем не "картонно", в отличие от многих других исторических картин.

Саша Барон Коэн и Хелена Бонем Картер в фильме сыграли парочку авантюристов, без которых роман Гюго не обладал особой иронией. Аманда Сайфред (Козетта) и Эдди Редмэйн (Мариус) оставляют прекрасное впечатление о любви, какой она должна быть.

Хорошее кино снимается по хорошим книгам. А в нужных руках все это приобретает статус "великого". Руки режиссера Тома Хупера и его команды поистине оказались золотыми. Книга передана неточно, но, может, это и к лучшему. Оскары получены, сердца разбиты — и все это заслужено. К просмотру рекомендовано.



Mays



Охотники на гангстеров





Название в оригинале: Gangster Squad
Жанр: комикс, боевик
Режиссер: Рубен Фляйшнер
В ролях: Джош Бролин, Райан Гослинг, Ник Нолти, Эмма Стоун, Энтони Маки, Джованни Рибизи, Шон Пенн
Продолжительность: 113 минут

Важный момент: именно этот фильм Warner Bros. перенесла и заставила частично переснять после трагических событий 20 июля 2012 года в городе Аврора. Тогда на премьере третьего фильма про Бэтмена какой-то поехавший головой по имени Джеймс Холмс, переодевшись в Джокера, устроил бойню в кинотеатре прямо во время сеанса, в результате чего погибли 12 человек и еще десятки людей оказались ранены. Загвоздка в том, что перед началом фильма демонстрировался трейлер "Охотников на гангстеров", где показывался похожий эпизод — расстрел в кинотеатре. Поэтому кинокомпания решила перестраховаться от провала и незаслуженной критики.

Как сказалось это на качестве картины Рубина Фляйшнера, сказать трудно. Но фильм все равно встретили прохладно, и тому были причины куда банальнее Холмса. Режиссер набрал замечательный актерский состав: и Гослинг, и Пенн, и Рибизи, и Бролин — каждый из них способен в одиночку сделать весь фильм, если режиссер со сценаристом сделают свою работу просто хорошо. На Пенна вообще наложили замечательный грим. Но все их таланты оказались не нужны, потому что кто-то облажался.



Фляйшнер (на минуточку, это режиссер "Зомбиленда") захотел снять историю про конец сороковых и полицейских, пошедших против мафии, скупившей весь Лос-Анджелес. Устав от беззакония и коррупции, в которой утонул город, они берутся за автоматы и начинают громить собственность главного гангстера одну за другой, пытаясь ослабить его власть.

Разумно было ожидать нуар, но вместо этого получился реальный комикс, где от нуара есть только персонаж Райана Гослинга. Все герои и конфликты раскрываются поверхностно, но броско — именно так, как это принято в комиксах. Полицейские превращаются в супергероев, с такими же простыми идеалами и мотивациями. Диалоги тоже соответствующие. "Я не хочу, чтобы мои дети жили в таком мире", "все, что я умею — воевать" — это то, что говорят герои, когда дело доходит до объяснений.

Но проблема у Фляйшнера не в том, что он создал комикс — вон, недавно Тарантино снял "Джанго освобожденный", тоже комикс по своей сути. Проблема в том, что этот комикс очень сумбурный и легкомысленный. У фильма банально отсутствует так называемый нерв, что делает его проходным и вторичным. А в "Зомбиленде", между прочим, этот нерв был — за убойными шутками скрывалась какая-то щемящая драма. Вспомнить хотя бы, чем окончился эпизод с Билом Мюрреем.

В "Охотниках" же Фляйшнер что-то пытается в этом направлении делать, ведь у него есть прекрасная тема послевоенного синдрома, но у него получаются только пафосные фразы и грохот автоматов. Он словно удирающий от полицейских преступник, который пытается на бегу спокойно обсуждать дела по мобильному. Ему бы остановиться, отдышаться, объясниться внятно, но нет, он продолжает бежать, и фильм летит, как пуля. А пуля, как известно, дура.

Марк Крузенштейн

Ангелы и демоны

Книга: Лэйни Тейлор, "Дочь дыма и костей"
Издание: Астрель, 384 стр., 2013 г.



"Дочь дыма и костей" — очередная книга из огромного количества романтического фэнтези, заполонившего прилавки книжных магазинов в последнее время. В самом деле, создается впечатление, что из фантастической литературы у нас сейчас популярны только два направления. Одно, развившееся из фильма "Мы из будущего", повествует о попаданцах, перенесшихся в другой мир, другое время, другую вселенную — для того, чтобы показать, что наш человек везде успеха добьется. Второе же обусловлено книжной серией "Сумерки" Стефани Майер — романтичные книги о таинственных девушках, влюбленных в вампиров, оборотней и прочую нечисть, страшную, но вместе с тем притягательную. Теперешний пациент относится ко второй категории.

"Дочь дыма и костей" переносит нас на улицы Праги, города старого и величественного, где, кажется, все еще царит древнее волшебство. Именно с волшебством связана жизнь молодой девушки Кэроу, которая выращена химерами, странными существами, сочетающими в своей внешности черты людей и животных. Химеры не могут попасть в наш мир, и им нужна Кэроу для исполнения некоторых поручений. Кроме того, они выполняют различные желания "нужных людей". Хочешь вечную молодость? Нет проблем. Нужно уметь летать? Запросто. И много, много другого. Практически все что угодно. Вот только у желаний есть своя цена, и далеко не каждому она по карману.

Кэроу путешествует по миру через специальные двери, открываемые для нее химерами. Миг — и из Парижа она попадает на улицы индийского базара, а потом возвращается в Прагу. Так было раньше — до тех пор, пока в мире людей не появились ангелы. Небесные войны, уничтожающие скрытые двери. Заклятые враги химер. Но можно ли полюбить врага? Кэроу чувствует, что влюбляется в Акиву, одного из ангелов, причем он отвечает ей взаимностью. И что теперь выберут влюбленные: верность своему чувству, или преданность своим друзьям? Любовь или войну, предательство или долг?

В традициях "Сумерек", книга "Дочь дыма и костей" полна грусти, таинственности и романтики. Иногда кажется, что Лэйни Тейлор сама толком не представляла, что же именно она пишет — книгу для девочек-подростков, или же городское фэнтези с ангелами и химерами. Потому герои могут забивать свои головы проблемами войны миров, а в следующее мгновение становиться беззаботными подростками, думающими, как бы развлечь своих друзей и что купить им в подарок. Либо же страдающими от любви. Из-за этого книга поначалу читается интересно, но потом становится скучно. Все-таки "Дочь дыма и костей" глубоко вторична.

Нет, в романе есть некоторые интересные задумки — все-таки не зря Paramount Pictures взялась за экранизацию книги. Редкие экшен-сцены удаются Тейлор на сто процентов, независимо от того, описывает ли она рукопашную схватку в небесах или паркур на индийских улицах. Интересные народы ангелов и химер — отличная замена набившим оскомину оборотням и вампирам. Наверняка кино, сдобренное спецэффектами, будет смотреться очень ярко, и даже сумеет подвинуть "Сумерки" с их трона. Но книга — все-таки нечто другое, и для визуализации многих образов таланта автора просто недостает. Действие постоянно провисает, персонажи кажутся шаблонными. Впрочем, романтики много, так что девушкам, вполне возможно, понравится. Хотя бы попробовать стоит.

AlexS

Премия за самое глупое название книги

Каких только премий и номинаций нет в литературном мире! И пускай нас интересуют в первую очередь массовые жанры, мы просто не можем пройти мимо очень интересной премии английского журнала Bookseller. Награда **Diagram** вручается за самое глупое название книги, и как раз недавно издание огласило шорт-лист номинантов на данную премию. В настоящее время в этом перечне шесть книг, мы приводим наиболее интересные названия.

Открывается список изданием с заголовком "Был ли Гитлер болен?" — вопрос, конечно, риторический. Кроме того, многим наверняка покажутся интересными весьма познавательные труды "Лофты Северной Америки: Голубятни" и "Инструкция по заточке карандашей". На этом перечень "прикладных" произведений не заканчивается — поклонникам фэнтези стоит обратить внимание на книгу "Как защитить свой курятник от гоблинов". Весьма актуально, поскольку гоблины и в самом деле в последнее время становятся серьезной проблемой для обладателей курятников. И, наконец, книга из категории "в мире интересного" — "Как чайные бабы изменили мир".

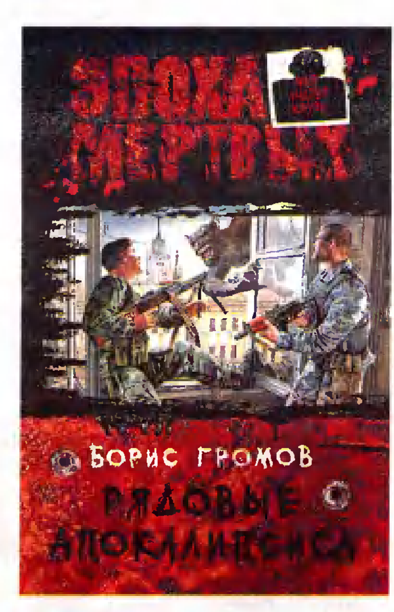


Как утверждается в описании, все перечисленные выше произведения являются очень серьезными работами. В частности, "Инструкция по заточке карандашей" от известного художника-комиксиста Дэвида Риса даже получила положительную рецензию в The New Yorker.

Победителя в номинации будут определять через интернет-голосование. Чья книга обладает самым глупым названием — узнаем 22 марта.

ОМОН против зомби

Книга: Борис Громов, "Рядовые Апокалипсиса"
Издание: Альфа-книга, 345 стр., 2013 г.



Хотим сразу предупредить вас — эта книга для "отдыха головы". Ничего особенного вы здесь не найдете, просто очередная история в жанре постапокалипсиса. Приправленная, тем не менее, некоторыми интересными "вкусностями".

В центре сюжета находятся бойцы ОМОН, вынужденные сражаться с непривычной угрозой — ожившими мертвяками. Как и во многих других подобных историях, успокоить зомби можно выстрелом в голову, но у здешних покойничков есть собственные особенности. Попробовавший крови мертвец начинает меняться. Сначала он становится быстрее — и вскоре бойцам противостоят уже не привычные "приторможенные" мертвяки, а зомби, быстрые словно кошки. Да и внешне они очень сильно меняются — к примеру, зубы заостряются, превращаясь в клыки хищных зверей. На пальцах отрастают когти, даже форма черепа изменяется. В кого же превращаются мертвяки? Это один из самых интересных вопросов книги.

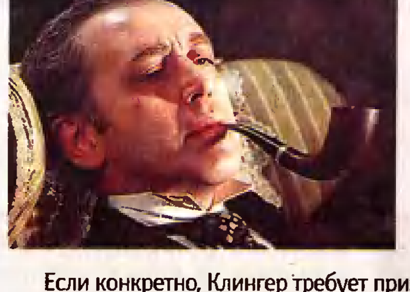
В остальном же перед нами — типичная "Мировая война Z" в миниатюре. Изначально вспыхивает эпидемия, и ничего не понимающие бойцы пытаются просто выжить, разобраться в том, что происходит. Затем — вытаскивать людей, зачищать дома, оккупированные мертвяками, налаживать центры эвакуации и собирать под своими знаменами части милиции, внутренних войск, иногда даже бандитов, умеющих стрелять — в данной ситуации все пригодятся. Вообще, книга очень хорошо описывает жизнь суровых мужиков, умеющих держать оружие. Тут и главные герои — сплошь армейские офицеры или милиционеры, многие из которых прошли Чечню (о чем часто вспоминает автор), да и видно, что писал профессионал, хорошо знакомый со службой в ОМОН. Есть весьма дельные советы — очень понравились мысли о том, что не нужно выстреливать весь магазин до перезарядки, и всегда оставлять в стволе хотя бы один патрон. Сможете подстрелить противника в момент перезарядки, когда магазин снят. Жаль, что в большинстве современных игр пока такое не реализовано, потому что совет и правда очень хороший.

Произведение Бориса Громова входит во вселенную "Эпоха мертвых", начало которой положили романы Андрея Круза. Тем не менее, "Рядовые Апокалипсиса" — роман полностью самостоятельный, который вполне можно читать в отрыве от основной серии. Просто мир тот же, а герои полностью свои.

Только не стоит ждать от этой книги каких-либо откровений. Это просто развлекательное чтиво, напоминающее романы в мягкой обложке о бандитах и милиционерах, популярные в 90-х. Разве что теперь ОМОН сражается против зомби. Тем не менее, хотя бы попробовать книгу можно. Но если "не пойдет" после первых 20-25 страниц, значит, можно смело бросать "Рядовых Апокалипсиса" — это точно не ваш вариант.

AlexS

Шерлок Холмс — он общий



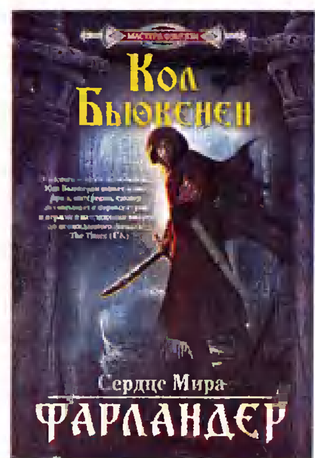
Вполне возможно, знаменитый сыщик **Шерлок Холмс**, придуманный в свое время сэром Артуром Конан Дойлем, очень скоро действительно станет общественным достоянием. По крайней мере, за это борется Лесли Клингер, американский адвокат и писатель. По информации издания Publishers Weekly, недавно Клингер обратился в суд с требованием снять все ограничения авторского права с таких персонажей, как сыщик **Шерлок Холмс** и его верный спутник доктор Ватсон. Иск был подан 14 февраля в суд штата Иллинойс.

Если конкретно, Клингер требует признать Холмса и Ватсона полностью общественным достоянием, свободным для использования без каких-либо ограничений и отчислений наследникам Конан Дойла. Ответчик по иску — фонд наследия Конан Дойла. Разумеется, у Лесли Клингера в деле свои интересы — недавно в соавторстве с Лори Кинг он опубликовал книгу "В компании Шерлока Холмса", против которой выступил фонд наследия Конан Дойла, требующий заключения лицензионного соглашения на использование персонажей. Если у Лесли дело выгорит — персонажей смогут использовать в своих работах все, кто того пожелает.

Релизы

Издательство "Центрполиграф" начало знакомить читателей с серией книг "Сердце мира" автора Кола Бьюкенена. Роман **"Фарландер"**, недавно появившийся на прилавках магазинов, расскажет историю ордена рошунов, существующих в некоем фэнтезийном мире. Рошунам надлежит наказывать преступников. А начинается все с того, что рошун Эш, один из главных героев книги, берет себе в ученики молодого парня Нико. Об истории больше ничего не известно, разве что из аннотации можно сделать вывод, что в "Фарландере" очень большое внимание уделяется воздушным путешествиям. Воздухолеты, путешествующие подобно современным кораблям, между Портами, расположенными высоко в небесах...весьма своевременный релиз, аккурат к выходу BioShock: Infinite. The Times также обещает читателям мощный сюжет, который держит в напряжении до конца истории.





Не забывают издатели и о романтическом фэнтези — для поклонниц у нас припасен роман Лили Сент-Кроу **"Странные ангелы. Предательства"**. Главная героиня книги, девушка Дрю — дочь охотника на оборотней и вампиров. В настоящее время она проходит обучение в спецшколе для особых подростков, защищенной от нечисти магическими заклинаниями. Тем не менее, Дрю все равно в опасности — кто-то желает ей смерти, причем этот кто-то находится на территории школы.



Что касается русскоязычной фантастики, то здесь у нас представлен роман **"Легион выродков"** Максима Волосатого. Судя по аннотации, сюжет довольно простой — космические пираты, батали в холодных межзвездных глубинах, главный герой, волею судеб ставший наемником в жестоком "Легионе выродков" — типично легкое чтиво для "отдыха головы".

AlexS

Мобильная клавиатура Microsoft Wedge Mobile

К новым операционным системам пользователи, как правило, относятся с большой настороженностью. Особенно если это система от Microsoft. Ведь популярность "окошек" в мире подавляющая, а вот всяких претензий к каждой новой, еще до конца не отлаженной версии, бывает довольно много. Так и новая ОС Windows 8, едва появившись, стала весьма интересна производителям планшетов, как конкурент "яблочной" iOS и "гугловской" Android.

Но в данном обзоре речь пойдет не о самой ОС, а о гаджете, который сама компания Microsoft выпустила в ее поддержку. Данным образцом является новая Bluetooth-клавиатура Microsoft Wedge Mobile, которая, помимо того, что может работать и как обычная мобильная клавиатура, приспособлена для новой системы Windows 8.

Так, если вы приметили для себя новый, довольно интересный в ряде параметров, планшет Surface, то Wedge Mobile может стать неплохой альтернативой его фирменному чехлу со встроенной клавиатурой и тачпадом под названием Type Cover.

Стоило ли сомневаться, что такая компания, как Microsoft не уложит свой гаджет в коробку посолиднее. Так и с Wedge Mobile... Прочная, красивая упаковка уже заранее повышает авторитет содержимого.

В плане внешнего вида клавиатура Wedge Mobile довольно непритязательна. Темно-серый цвет корпуса, обычные клавиши. Есть еще крышка, которая не только защищает кнопки во время транспортировки, но также может служить подставкой для планшета.

Материал исполнения клавиатуры — качественный алюминий и пластик для клавиш. Что касается подставки, то она сделана из плотной, почти негнущейся резины. Стоит добавить, что чехол-подставку вы можете использовать с планшетными компьютерами как семи, так и десятидюймового формата. Причем как в портретной, так и в ландшафтной ориентации.

По размерам клавиатура, как и любое мобильное устройство, очень невелика. Ее даже можно поместить не только в небольшую сумку, но даже во вместительный карман.

Немного огорчило, что производители не встроили в свой гаджет собственный аккумулятор. Питание Wedge Mobile получает от двух батарей форм-фактора AAA. С одной стороны — это практично, можно просто купить батарейки, если "сели" установленные, но ведь и планшет "садится" примерно за тот же срок, так что вам вполне может хватить и одного комплекта.

Зато в плане дизайна батарейного отсека конструкторы превзошли сами себя. Он секционный и представляет собой интересную пирамидальную конструкцию, служащую также подставкой для комфортного расположения клавиатуры. Тут же встроен модуль Bluetooth с кнопкой его активации. Тестирование клавиатуры я проводил, к сожалению, не с планшетом Surface, а с его конкурентом — iPad 2 WiFi 16 Gb.

В принципе, ничего удивительного в том, что и с "яблочным" планшетом клавиатура Wedge Mobile отлично заработала. Правда, на ней есть специальные клавиши, которые используются в системе Windows 8, вроде Search, Share, Devices, и Settings ("Поиск", "Общий доступ", "Устройства" и "Настройки"), коих в iOS нет, зато мультимедийные клавиши управления громкостью и воспроизведением медиа-треков оказались вполне работоспособными и функциональными, что очень приятно.

Набор текста на данной клавиатуре порадовал удобством, несмотря на ее компактные размеры. Клавиши достаточно большие и ход у них вполне приличный.

Итог: за сумму примерно 100 у.е., что типично для клавиатур такого рода, вы получаете симпатичную, компактную и практичную клавиатуру для планшетов любого рода и, в особенности, работающих под Windows 8. Высокое качество, хороший дизайн и функциональность вкупе с универсальностью.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Мультимедийный монитор iiyama XB2380HS

Во все времена универсальные мониторы, способные не только отображать картинку, но b воспроизводить звук, выполнять функцию USB-концентратора или "вертеть головой" во все стороны стоили примерно на 100-200 у.е. дороже, чем их более скромные собратья.

В этом свете приятно узнать, что ситуация стала определенным образом меняться. Во всяком случае, как можно объяснить появление на рынке нового монитора от компании iiyama под названием XB2380HS? Обладая неплохой диагональю в 23", современной матрицей e-IPS, динамиками и даже многофункциональной подставкой, он, тем не менее, по своей стоимости не выходит за пределы 300 у.е.

Дизайн у монитора iiyama XB2380HS простой и практичный. Никакой "бижутерии", простой черный пластик, прочный и плотный. Зато подставка порадовала, особенно учитывая бюджетную составляющую, она функциональна, как у дорогих профессиональных мониторов. Подставка позволяет экрану вращаться в горизонтальной плоскости на 160 градусов, подниматься и опускаться над столом в диапазоне 13 сантиметров и, наконец, менять положение с ландшафтного на портретное. Последнее, как известно, очень подходит для просмотра листов в текстовых редакторах целиком, а также для верстки интернет-страниц.

Комплектация монитора достаточно простая, но законченная: сам монитор с подставкой, кабель питания, сигнальные шнуры D-Sub и DVI-D, кабель для встроенных колонок и инструкция. Как можно понять из комплектации, в мониторе имеются входы D-Sub и DVI-D, а заодно и HDMI, хоть кабеля для него в комплекте не оказалось. Отчасти это можно объяснить тем фактом, что данный кабель обычно подключается к различным мультимедийным гаджетам, а они могут находиться на любом расстоянии от монитора. Как тут угадаешь с длиной...

Управление монитором организовано просто, но удобно. Есть все традиционные настройки и предустановленные профили i-Style Color, позволяющие быстро настроить монитор на разные виды просмотра контента или просто для экономии энергии.

В плане скорости отклика матрицы производители немного слукавили. Возможно, в идеальных условиях оно и составляет 5 мс, но на тестах для типовых переходов матрица реагировала со скоростью от 11 до 20 мс. Хотя, как показало дальнейшее тестирование, при просмотре фильмов и в динамичных играх "шлейфов" и прочих неприятных артефактов, традиционно типичных для медленных матриц, нет. Так что и для того, и для другого монитор iiyama XB2380HS подходит вполне неплохо.

Особенно если учесть углы обзора. Они почти идеальные. Тут, само собой, сказывается наличие матрицы e-IPS. Даже почти в самом крае угла "зрения" картинка на экране не меняет цвет и остается яркой и контрастной.

Технические характеристики:
Размер экрана: 23"
Тип матрицы: e-IPS
Покрытие: матовое
Разрешение: 1920x1080 точек
Размер точки: 0,2652 x 0,2652 мм
Тип подсветки: светодиодная
Яркость подсветки: 250 кд./м.кв.
Скорость матрицы: 5 мс
Углы обзора: 89/89 градусов по горизонтали/вертикали
Контрастность: 1000:1
Входы: 1 x D-Sub, 1 x HDMI, 1 x DVI-D
Динамики: есть (2 x 2 Вт)
Размеры: 548.5 x 415.5 (545.5) x 244.5 мм
Масса: 5.5 кг

Итог: хороший вариант для тех, кому нужен универсальный и функциональный монитор за небольшие деньги. Приличная диагональ, хорошее качество изображения и простой дизайн при вполне качественном исполнении деталей.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НОВОСТИ • НОВОСТИ • НОВОСТИ

Samsung Galaxy Note 8.0 анонсирован

В Барселоне полным ходом идет подготовка к выставке Mobile World Congress 2013, однако некоторые разработчики уже просто не могут ждать. Так, Samsung, например, уже показала планшетный ПК Galaxy Note 8.0, слухи о разработке которого ходят по Сети довольно давно.



Как и ожидалось, на вооружении у планшетника находится 8-дюймовый TFT-дисплей, обладающий разрешением WXGA (1280×800 пикселей). Кроме того, устройство комплектуется пером, обеспечивающим более удобный ввод информации. Также новинка обладает процессором Samsung Exynos 4 Quad, тактовая частота работы которого составляет 1.6 Ггц.

Количество оперативной памяти составляет 2 Гб, девайс может быть укомплектован 16 Гб либо 32 Гб встроенной памяти. Камер по традиции две — 5 Мп основная и 1.3 Мп фронтальная. Работать новинка будет на ОС Android 4.1.2 Jelly Bean.

В продаже Samsung Galaxy Note 8.0 должен появиться во втором квартале текущего года. Более точные сроки релиза не называются, цены на планшет производитель также пока предпочитает держать в секрете.

iiyama E2473HS: тонкий и красивый монитор

iiyama сообщила о выходе на рынок России и стран СНГ монитора E2473HS. На вооружении у данного устройства находится довольно большой 24-дюймовый Full HD-экран. Как утверждает производитель, корпус у монитора очень красивый и элегантный, он придется по душе тем, кто ценит привлекательные девайсы. Особое внимание на новинку рекомендуется обратить геймерам — как утверждает iiyama, именно им устройство должно очень понравиться.

Благодаря LED-подсветке монитора обеспечивается высокий уровень яркости при достаточно низком потреблении энергии.

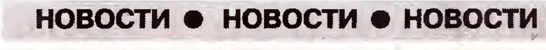
Специальная технология Overdrive предотвращает размытие в особенно динамичных сценах, благодаря ей устройство должно подойти именно киноманам и геймерам. iiyama E2473HS радует яркой, насыщенной картинкой, с отличной цветопередачей.

Уровень контрастности девайса может достигать 5 000 000:1 за счет использования технологии Advanced Color Ratio.



Еще одно интересное дополнение — X-Res Technology, позволяющее немного улучшить качество изображения, которое было снято с непрофессиональных устройств.

На корпусе монитора нашлось место для разъемов DVI, VGA и двух HDMI — при желании можно одновременно подключить к девайсу, например, ПК и игровую приставку.



Экстремальный телефон Huawei Discovery D51

Учитывая возрастной уровень большинства наших читателей, не могу сомневаться в том, что ничто экстремальное им не чуждо. Ведь не только на играх и фильмах свет сошелся клином. Одних только велосипедистов, роллеров и скейтеров в последнее время сколько развелось. К тому же знаю, что и других любителей экстрима хватает. Именно для них, возможно, окажется весьма полезным гаджет из данного обзора.

Признаюсь, я много читал, видел и слышал о гаджетах подобного типа. Предназначенные для самых жестких условий, они часто даже спасают жизни туристов, экстремальных райдеров и прочих любителей насытить себе кровь адреналином. Вот только такие гаджеты обычно стоят в разы дороже своих "домашних" аналогов.

На этот раз компания Huawei в содружестве с известным телеканалом Discovery, что уже само по себе говорит о многом, решила выпустить вполне доступный по цене, но, тем не менее, более чем законченный и функциональный для своей специализации гаджет, а именно — телефон.

Хорошим дополнением в комплекте с аппаратом является специальный чехол-манжета для ношения телефона на руке. Очень удобно, если вы бегаете налегке или просто катаетесь на сноуборде или лыжах. Когда нужно позвонить, копаться в карманах не надо, телефон всегда под рукой — то есть на руке.

Что касается внешнего вида, то тут все как у специализированных гаджетов — ничего лишнего, все практично, лаконично и продумано. Huawei Discovery D51 представляет собой вполне традиционный телефон небольшого размера с обычными физическими кнопками, защитными элементами и, что логично, встроенным фонариком.

Судя по спецификации, гарантированный класс защиты — IP57, что немало, но, что интересно, немного ниже, чем у конкурентов вроде Samsung Xcover. Однако здесь создается впечатление, что производители просто "перестраховались". Huawei Discovery D51 со всеми своими защитными приспособлениями смотрится ничуть не хуже своих конкурентов.

К примеру, Huawei Discovery D51 можно даже утопить на некоторое время, и с ним ничего не случится, хотя, официально, класс защиты IP57 этого не допускает.

Как и любой "экстремальный" гаджет, телефон Huawei Discovery D51 содержит в своем оформлении яркие цвета, точнее — оранжевый. Так его, если что, проще найти и под водой, и в снегу, и в траве.

Управление в меню — обычный четырехпозиционный джойстик да пара функциональных клавиш. Для звонков — традиционный набор цифр с буквами и кнопки вызова и отбоя.

Оно и понятно: такие телефоны предназначены только для звонков и SMS. Кино на нем не посмотришь и в трехмерные игры не поиграешь. Но даже самое прочное стекло смартфона расколоть довольно просто, после чего дорогая игрушка, в лучшем случае отправляется в ремонт, а в худшем — в утиль. В Huawei Discovery D51 экран небольшой, но изрядно защищенный от ударов и других повреждений.

Тыльная сторона выполнена из очень прочного пластика, причем крышка батарейного отсека подогнана настолько плотно, что ее можно отковырять только ножом или отверткой. Ногти я бы советовал поберечь. Чуть выше отсека есть и камера. Простая, правда, всего на два мегапикселя, но все-таки есть. Снять ДТП, ценник в магазине или "безбашенного" друга, прыгающего со скалы, хватит.

По бокам телефон защищен очень солидно: большими резиновыми накладками. Ронять его даже на асфальт совершенно не страшно. Разве что поцарапается немного. Зато будет выглядеть как "бывалый" и "закаленный в боях".

На левой грани разместились клавиши регулировки звука. Нижняя при этом еще и включает фонарик, если ее удерживать чуть дольше. На верхней и нижней грани есть разъемы microUSB, 3.5 мм аудио и разъем для внешней антенны. Последнее очень актуально, ведь часто в отдаленных районах обычный телефон просто "не ловит". Все разъемы закрыты влагонепроницаемыми заглушками.

Техническая оснащенность телефона порадовала наличием неплохого экрана с разрешением 320x240 и 262 тысячи цветов, так что простые Java-игры на нем будут смотреться неплохо. Есть Bluetooth и даже 3G-модули. Можно установить карту памяти microSD емкостью до 8 Гб. Аккумулятор также довольно емкий — 1000 мА-ч. Батарея позволяет телефону проработать до недели, если говорить минут 15-20 в день.

Есть электронный компас, правда, не очень точный — погрешность 5-6 градусов.

При своей простоте, телефон впечатлил умением работать в интернете. Есть клиенты социальных сетей, Twitter, неплохой браузер. Есть и MP3-плеер: тут как раз пригодится чехол на руку. Бегать кроссы и слушать музыку хоть под дождем будет удобно.

В работе телефон оказался достаточно удобен. Резиновые накладки позволяют удержать его даже в мокрой ладони.

Динамик и микрофон порадовали качеством, что очень необычно. В гаджетах подобного рода защита динамика и микрофона часто "убивает" звук.

Итог: потрясающе полезная штука для тех, кто живет активной жизнью или работает в экстремальных условиях. Достаточное количество функций, приятный внешний вид и отличная защита от различных внешних "влияний".

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Рабочая «лошадка» SVEN RX-420

Беспроводные мышки, особенно для мобильных компьютеров, сегодня — просто необходимый гаджет. И совсем не страшно, если она не имеет дополнительных мультимедийных клавиш или сверхчувствительного сенсора. Главное — она ничем не связана с самим компьютером, что в мобильных условиях — параметр незаменимый.



Однако все равно приятно, когда гаджет еще чуть более функциональный, позволяющий одним кликом выполнить какую-то функцию, скажем, перейти по интернет-страницам вперед или назад.

Хорошим примером такой функциональной мышки можно назвать модель SVEN RX-420, которая, имея малые габариты и полное отсутствие "хвоста", обладает еще двумя полезными клавишами под большой палец, а стоит при этом всего $20.

Итак, вполне компактная мышка, подходящая для того, чтобы взять ее с собой в дорогу, имеет на удивление приятный и эргономичный дизайн. Она очень хорошо лежит в ладони, и даже через несколько часов работы вы не почувствуете усталости. Во всяком случае — не в руке. Большое подспорье в этом — углубления для большого пальца в левой части корпуса, что делает мышку более удобной, но, к сожалению, менее приспособленной для левшей.

Приятным открытием явилось и достаточно практичное покрытие soft-touch, не позволяющее ладони и пальцам скользить по корпусу мыши да и, к тому же, добавляющее гаджету дополнительного стиля во внешнем виде. Корпус мышки выполнен из немаркого темно-черного пластика с небольшими глянцевыми вставками. Строго и красиво.

Основные клавиши мышки вполне обычные, объединенные вместе с верхней панелью. Ход клавиш плавный, нажатия четкие и немного даже "звонкие". Колесико скроллинга так же достаточно обычное, с приятным покрытием и гофрированием. Есть под ним и третья клавиша. Что касается двух дополнительных клавиш под большим пальцем, то, по умолчанию, они отвечают за прокрутку страниц вперед и назад. Кнопки эти достаточно тонкие, чтобы не мешаться под пальцем, но тактильно легко находятся вслепую.

Подключение мышки производится с помощью миниатюрного ресивера, который, при необходимости, можно брать с собой, спрятав в небольшую нишу в корпусе.

Разрешение оптического сенсора SVEN RX-420 довольно большое — 1000 dpi, что вполне подходит для большинства игр и для любой повседневной работы в различных приложениях.

Кроме сенсора и углубления для ресивера, в днище мышки имеется отсек для двух батареей типа AAA. Проверить это мне не удалось, но, как утверждает сам производитель, проработают они не менее трех месяцев. Кстати, расположение батарей необычное: не вдоль корпуса мышки, а поперек. Теоретически это сделано для обеспечения большей компактности гаджета.

Итог: Конечно, профессиональной игровой SVEN RX-420 назвать нельзя. Особенно если учесть, что она не только компактная, но и беспроводная. Но в качестве недорогой и достаточно качественной модели мышь вполне годится. Приятный дизайн, хорошая эргономика и отличная цена.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ

Оригинальный контроллер

Концепт оригинального игрового манипулятора недавно представили немецкие ученые из института Hasso Plattner. Не секрет, что сейчас во многих геймпадах применяются вибромоторы — ими манипуляторы оснащаются для того, чтобы передать реалистичные ощущения во время игры, например, дрожь корпуса контроллера сопровождает сильные удары или взрывы.



По информации New Scientist, сотрудники Hasso Plattner в настоящее время предлагают альтернативу вибромоторам. Новинка выглядит интересно — это технология электрической мышечной стимуляции, специально адаптированная для игр. В первом варианте к рукам пользователя подсоединяются специальные электроды, через которые посылаются безболезненные электрические импульсы. Наверняка, если новые геймпады доживут до стадии производства, в релизных версиях все будет оформлено намного изящнее.

В настоящее время система проходит тестирование на мобильниках. Полномасштабная презентация новой технологии должна состояться в апреле, на мероприятии Human Factors in Computing Systems.

Sega занята разработкой “игровых” ноутбуков

В прошлом Sega была известна как один из ведущих производителей игровых приставок — многие наши читатели и до сих пор помнят такие консоли, как Dreamcast, Saturn и Mega Drive. А сейчас знаменитая игровая компания решила возродить свою приставочную линейку, правда, уже в новом качестве. Дело в том, что Sega готовит серию ноутбуков, дизайн которых стилизован под классические консоли.



В продаже появятся четыре лэптопа, они будут оформлены в стиле Mega Drive, Dreamcast, Saturn, плюс будет еще одна дополнительная модель с крышкой голубого цвета и логотипом Sega на ней.

В разработке новых ноутбуков участвовала японская торговая сеть Enterbrain, которая и займется продажей данных устройств. Купить ноутбуки Sega можно будет только в Японии — но, думается, этого не остановит тех геймеров, которые зададутся целью получить такого мобильного друга. Цены на новые ноутбуки “кусаются” — иногда они достигают $2000 в эквиваленте. Стоит отметить, что в данных “геймерских” устройствах нет предустановленных игр, однако есть тема оформления Sega Windows.



Акустика для домашнего кинотеатра Lars&Vaensoon LV-5001

В огромном ассортименте акустических систем для домашнего кинотеатра, в свое время появлявшихся в обзорах на страницах ВР, признаться, я не припомню системы с полностью пассивными сателлитами и сабвуферами и отдельным усилителем. А ведь именно такие системы, как правило, и являются самыми продвинутыми и качественными. Вот только по своей цене они чаще всего недоступны большинству рядовых кинолюбов.

Не так давно на нашем рынке появилась новая марка, Lars&Vaensoon и, судя по всему, эти ребята решили занять очень приличную нишу среди уже известных нам производителей.

Комплект акустики, о котором я хочу рассказать вам в данном обзоре, в первую очередь удивляет своей ценой. Пять колонок класса Hi-Fi с отдельным многоканальным усилителем всего за $395 — это праздник для бюджета любого киномана.

Акустика поставляется не в одной, а в четырех коробках: по одной для фронтальных, одна для тыловых сателлитов и центра и одна для ресивера и аксессуаров вроде пульта управления кабелей и инструкций.

Вот только немного странно, что никаких сигнальных шнуров, а также батареек для пульта ДУ в комплекте поставки нет. Зато шнуры для подключения колонок внушают уважение. Они довольно толстые и к тому же фронтальные кабели снабжены вполне профессиональными контактными разъемами. Остальные кабели — чуть проще, но тоже вполне серьезные. Таким образом, фронтальные колонки присоединяются к усилителю клеммами и винтовыми зажимами, а центр и тыловые — обычными пружинными.

Ну, а раз кабели к фронтальным колонкам сделаны такими солидными, стоит ожидать того же и от самих сателлитов.

А они и в самом деле впечатляют. Причем не только габаритами, но также и конструкцией. Корпуса колонок достаточно высокие — 85 см и выполнены из MDF толщиной 15 мм. Они прочные и массивные, что уже само по себе является признаком солидной акустики.

Динамики в сателлитах установлены по схеме д'Апполито. То есть по схеме, предложенной в свое время Джозефом д'Апполито, где динамики расположены на одной вертикальной оси, при этом высокочастотный динамик находится посередине между симметрично расположенными среднечастотными динамиками.

Такой способ размещения улучшает равномерность АЧХ на средних частотах (самых важных для воспроизведения), расширяет диаграмму направленности по горизонтали, но сужает ее по вертикали. Благодаря этому оптимальная зона прослушивания заметно расширяется. Для домашнего кинотеатра такая конструкция очень подходит. Динамики закрыты съемными решетками, обтянутыми акустической тканью.

Часть низких и всю полосу средних частот в колонках воспроизводят по два динамика с диффузорами диаметром около 115 мм. Для верхних используется твиттер с тканевым куполом. В нижней части колонок имеются отверстия фазоинверторов для создания басовой составляющей.

Тыловые колонки и центр уже чуть проще. Динамики средних частот меньше — 95 мм. Есть также и высокочастотная "пищалка", такая же, как во фронтальных сателлитах. Последнее особенно радует, так как часто производители ограничиваются лишь широкополосными динамиками для "тыла". Усилитель системы, как уже упоминалось, отдельный и выполнен в металлическом корпусе с лицевой панелью из пластика. В центральной части лицевой панели имеется сегментный дисплей.

У ресивера есть несколько входов, между которыми можно переключаться с помощью клавиш на лицевой панели: три стереофонических и один шестиканальный. Можно также установить число задействованных каналов (2.0 или 5.0) или просто выключить звук. Есть еще кнопка disp, но она ничего не делает, хотя, судя по инструкции, должна как-то менять режимы работы дисплея. Возможно, корпус усилителя также "участвует" в другой, более продвинутой и дорогой модели. Регулировка громкости необычная. Главный регулятор меняет громкость только фронтальных колонок. Центр и тыл контролируют другие регуляторы, причем независимые. Кроме того тембр менять можно только на фронтальных сателлитах.

Зато на лицевой панели ресивера разместились два входа для микрофонов, что позволяет использовать акустику как караоке-приставку с отличным акустическим обеспечением.

Что касается звучания, то в этом плане Lars&Vaensoon LV-5001 оказалась очень приличной, особенно для своей цены. Отсутствие сабвуфера привело к тому, что низкие частоты и бас не такие агрессивные, как в полноразмерных комплектах акустики для домашних кинотеатров. Однако могу сказать, что это не повлияло на звучание системы в худшую сторону. Скорее наоборот: низкие частоты теперь более разборчивые. Средние тоже очень детальные и гармоничные. Верхние прозрачные и четкие. В общем и целом создается превосходная акустическая панорама с хорошей частотной гармонией.

Lars&Vaensoon LV-5001 отлично можно использовать не только для просмотра кино, но также слушать музыку разных стилей.

Итог: если вы не можете позволить себе дорогую акустику класса Hi-Fi, но очень хочется поставить домой хотя бы что-то близкое к этому уровню, комплект Lars&Vaensoon LV-5001 станет неплохим вариантом для реализации такого желания. Хорошая мощность, отличное звучание и внешний вид при доступной цене.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Игровая клавиатура Logitech G103 Gaming Keyboard

В январском номере ВР уже обозревалась довольно недорогая мышка Logitech G100. Теперь компания выпустила еще один игровой, и снова вполне доступный гаджет — клавиатуру G103 всего за 25 у.е.

Как и все устройства серии G, клавиатура поставляется в темно-зеленой коробке. Внутри отыскалось несколько мануалов, подставка под запястья и своеобразный бонус — код для игры Dragon Nest. Как и у любой игровой клавиатуры, "главные" кнопки WASD и стрелки красные. Такого же цвета и фирменные игровые клавиши с индексом G, известные способностью "прятать" за собой сохраненные игровые макросы. Эти кнопки разделены на три отдельные группы, расположенные слева. Основной блок, за исключением разноцветных секций, ничем особенным не отличается от большинства обычных клавиатур: стандартные кнопки с приличным ходом и привычным звуком.

Все индикаторные светодиоды — в верхней части лицевой панели, прямо посередине. Интересно, что они не зеленые, как в привычных бытовых клавиатурах, а желтые, причем очень яркие. Кстати, помимо традиционных Scroll Lock, Caps Lock и Num Lock, есть еще один индикатор, обозначающий игровой режим. Он включается отдельной красной клавишей, расположенной левее от цепочки светодиодов. По сути, эта функция выключает кнопку Windows, чтобы во время игры не вызвать случайно основное меню операционной системы. Причем делается это не программно, а аппаратно.

Нижняя панель снабжена классическими ножками на одно положение. Шнур для подключения вполне обычный. Хотя для более дорогих устройств G-серии он дополнительно защищен тканевой оплеткой. Тут этого нет, но толщина кабеля все равно немалая, так что в его надежности особенно сомневаться не приходится.

Что касается качества материалов и сборки, то, как и следовало ожидать от Logitech, все на высоком уровне. Разве что пластик немного тоньше и проще, чем у более дорогих гаджетов серии.

Дабы сделать G103 по-настоящему игровой, придется скачать с официального сайта и установить серверное ПО Logitech Gaming Software, затем вы можете запрограммировать на горячие кнопки все нужные профили. Вот только главный минус — собственной памяти у клавиатуры нет. Получается, что хранить их можно только на своем компьютере. Взять G103 в игровой клуб на чемпионат вместе с макросами не выйдет. Зато макросы позволяется создавать любые: от различных сочетаний клавиш до запуска программы. Можно даже записать движение мыши.

Итог: недорогая, функциональная и вполне приличная клавиатура для тех, кто хочет почувствовать себя профессионалом, но стать им пока не может. Хороший внешний вид, исполнение и известный бренд. Приятный бонус — функция блокировки кнопки Win.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ

Apple готовит сразу два iPhone

Как выведали китайские источники, компания Apple якобы в настоящее время занята разработкой сразу двух коммуникаторов iPhone. Причем одна из новинок получит на вооружение 5-дюймовый экран, другая же сильно смахивает на обновленную версию iPhone 5, слухи о которой ходят довольно давно.





Как видим, "яблочная компания" собирается действовать в соответствии с заветами современной моды, оснащая свои коммуникаторы довольно большими дисплеями. Кроме того, похоже, что производитель собирается нарушить собственное правило — до сих пор Apple предлагала в продаже лишь один смартфон iPhone в течение года.

По слухам, 5-дюймовое устройство будет более длинным и тонким, чем предыдущие версии iPhone. Также есть предположения, что оба новинки, о которых рассказывают китайцы, пока не более чем прототипы. В таком случае вообще ни одна из них в продаже может не появиться. Тем не менее, Apple действительно стоит задуматься о более частом выпуске смартфонов — все-таки сейчас продукция компании испытывает жесткую конкуренцию со стороны устройств, работающих на Android.

На CeBIT 2013 едут новые очки дополненной реальности

После громкого анонса "чудо-очков" Google Glass многие компании наперебой объявляют о собственных устройствах. Так, недавно похожий продукт анонсировала компания SensoMotoric Instruments. Разработка проводится совместно с немецким центром, занимающимся изучением искусственного интеллекта. Новинка будет официально представлена в марте 2013 года на технологической выставке CeBIT 2013.

Изюминка данных очков — во время работы они задействуют технологию отслеживания взгляда, которая позволит им "узнавать", на что смотрит владелец гаджета, и рассказывать хозяину об этих предметах. Причем информация будет предлагаться как в виде визуального, так и аудио контента.

В первую очередь устройство, конечно, пригодится туристам — очки могут рапортовать, к примеру, об архитектурных достопримечательностях, мимо которых проходит человек. Но в будущем функционал наверняка будет расширен.

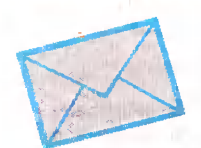
К примеру, геймеры наверняка захотят, чтобы устройство в режиме реального времени рассказывало о новых играх, которые появляются в продаже — очень удобно было бы сразу через очки посмотреть не только описание проекта, но и ранние отзывы, трейлеры и даже первые минуты игры, а только потом уже выкладывать денежки.



Здравствуйте, читатели. Как-то я обратил внимание на незаметную, но очень настойчивую тему "необижания" в нашей переписке. Столько миролюбия — и это на фоне разрушающей планету геймерской агрессивности! Но позвольте: неужели вы в самом деле думаете, что авторы "ВР" ранимы и сентиментальны, могут горько опустить руки от упреков и обвинений? И покинут газету, оставив вместо себя белые полосы...

На самом деле все ровно наоборот. Без споров, скандалов и расследований мы тут передохнем все от тоски. И ничто не демотивирует так сильно, как нехватка добротного холивара? Это как раскачивание лодки, только наоборот. Читатели включают тактичность, боятся задеть неосторожным словом. Авторы в ответ тоже начинают осторожничать, перестают экспериментировать, ставят конформистские оценки. Все плавно замирает, засыпает и превращается в текстовый заменитель овсянки.

Так как мне становится скучнее раньше других, я буду по-всякому вас веселить, вбрасывая на страницы НП колючий и неполиткорректный "правдеж". Вы только это... ну, не обижайтесь, что ли.



Андрей

Привет.

Привет.

Вначале хочу поблагодарить газету за существование "Нашей почты". Казалось бы: форумов всех мастей в интернете миллион. Но публикация твоего письма в газете приносит много радости. Всем рекомендую хоть раз попробовать. Спасибо ВР (несмотря на то, что вы упорно отказываетесь искать мое имя:).

Специально поискал и выписал. Обычно я не беру подпись, которую автоматически ставит e-mail. Бывают ошибки, когда письмо отправлялось с чужого ящика. Или иногда автор письма не хотел бы разглашать свое имя. Поэтому беру имя только из текста.

Теперь по делу.

Специально на Википедии посмотрел определение слова "игра". Футбол слабо под него подходит. Это скорее состязание, борьба. Сплоченность команды важна, но не менее важно наличие в команде ярких выдающихся игроков. Как бы ни был хорош "Милан" в качестве футбольной команды, но без Роналдиньо этот клуб недосчитался бы многих побед. Во всех командных состязаниях игроки стремятся стать лучше остальных. Если бы все решала только команда, мы бы не знали имен игроков. Так и в компьютерных играх. Вначале мы стремимся попасть в лучший клан/команду/экипаж. А затем стремимся стать лучшими среди своих коллег. Ведь стремление стать лучшим двигает вперед спорт, искусство и науку. А что в военной игре? Есть приказ и него нужно исполнить. Строго определенным образом. Никакой инициативы, потому что эта инициатива ставит под удар твоих товарищей. В реальных войнах это правильно. А в игре ты превращаешься в безвольного импа из Dungeon Keeper. Маленьки такой винтик большой машины. Но ведь мы хотим перевоплотиться в героев: Геральд, Данте, Мастер Чиф — перечислять можно долго.

Определение русской Википедии очень упрощенное (сравните хотя бы с определением Ю. Лотмана, на которое Википедия ссылается). Большинство исследователей игр дают такие признаки, под которые прекрасно подходит спорт (правда, только не профессиональный). А один из самых известных исследователей игр Й. Хейзинга особо оговаривает, что состязание (агон) является разновидностью игры.

Дальше я согласен, что командная игра гораздо в большей степени поощряет инициативу и дает возможность проявить мастерство отдельному игроку. Хотя разница с военными действиями только в соотношении, а не принципиальная. Но я ведь и не утверждаю, что война — это игра. А вот компьютерная игра по мотивам войны как раз может искусственно создавать ситуации, где требуется именно мастерство отдельного бойца (игрока). Если бы не такая условность, то игра получилась бы просто скучной.

Но чем больше вы даете игроку "геройствовать", тем выше риск скатиться в фарс. И тем больше нужно усилий, чтобы вернуть реалистичность. Нужно постоянно убеждать игрока, что рядом с ним не груда полигонов с канареечным AI, а соратники. Без ощущения принадлежности к команде невозможна победа в такого рода играх.

И пропаганда личности не такая уж вражеская. Люди итак погружаются в общество самих себя слишком глубоко. К человеку без странички в соц-сети вполне применимо выражение: без роду, без племени. У меня тоже есть "вконтакт":) Как же без этого. Мне кажется, что через некоторое время возникнет проблема потери собственного Я. И нас будут лечить.

Вопрос, кого считать врагами и на каком основании.

В завершение позвольте процитировать Айзека Азимова: "Меж полуночью и восходом, когда сон не приходит и все старые раны начинают ныть, мне нередко является кошмарное видение будущего мира, где живут миллиарды людей и каждый из них пересчитан и перенумерован, где нельзя обрести ни искры гениальности, ни одного неординарного ума, ни единой яркой личности на всем битком набитом земном шарике...."(В лето 2430 от Р. Х.)

Всем пока.

До новых встреч, Андрей.



DenisPff

Есть ли связь между насилием и видеоиграми? Уже всем поднадоевший спор который сидит у обычных игроков в печенках вспыхнул с новой силой.

Этим вопросом стали задаваться еще с 90-х годов, когда Mortal Kombat взорвал игровую индустрию. С того времени игры исследовались по разным поводам, в основном в связи с перестрелками в школах, а особенно когда в школе "Колумбайн" в США произошло массовое убийство. Тогда видеоигры оказались в центре внимания, потому что выяснилось, что стреляющие любили поиграть в жестокие игры. Игровую индустрию легко использовать в качестве козла отпущения, аналогично относятся к музыке и фильмам.

В свете недавней трагедии в Сэнди Хук (в 2012 году 20-летний парень убил 20 детей в начальной школе — прим.) видеоигры опять находятся в центре внимания. Я считаю, что это просто очередное оправдание, чтобы проигнорировать реальные проблемы, с которыми столкнулось общество в современном мире. Насилие — это часть человеческой природы, пусть люди и не любят это признавать. Посмотрите на всемирную историю — люди всегда применяли насилие друг к другу. Могут ли видеоигры заставить человека пойти в школу и убить десятки людей? В том то и дело, что нет. Они настолько же вредны, как и все остальное, но здесь есть некоторые оговорки. Видеоигры могут вызывать зависимость, также, возможно, возрастающую агрессию, и способствовать затворническому образу жизни, что не очень полезно для психического здоровья. Но это все не равносильно склонности к убийству людей. Если бы все, что вызывает зависимость, было запрещено, тогда бы людям практически нечем было заняться. Вот, к примеру, некоторые вещи, которые вызывают у людей зависимость: спорт, шопинг, еда, телевизор... Список можно продолжить. Все, что может быть приятным, может вызывать зависимость.

Так почему же именно видеоигры выставляются как причина насилия? Есть ли этому какое-то обоснованное объяснение? На самом деле, нет. К тому же некоторые исследования доказали пользу от игр. Ученые даже выяснили, что те игры, в которых действие происходит на поле боя, способствуют лечению редкой болезни глаз. В результате того же исследования было обнаружено, что те, кто играет в кооперативные игры, менее агрессивны, чем те, кто играет в состязательные игры. Тогда следует задаться вопросом: так ли плоха агрессия? И является ли она причиной ужасных актов насилия? Скорее всего, нет. Это наиболее логичный ответ, поскольку агрессия присутствует и даже поощряется во многих других видах деятельности. Например, в спорте, где все связано с агрессией, и, в сущности, она даже награждается во многих видах спорта. Почему, если человек, увлекающийся спортом, совершил страшное преступление, никто не задается вопросом, связан ли как-то его поступок с его увлечением? Когда человек совершает убийство, его нужно обвинять только в этом и больше ни в чем.

Конечно, это лишь только субъективное мнение человека, который обожает видеоигры. Да, многие парни (и девушки тоже) очень бурно себя ведут и кричат во время игры. Но ведь многие ведут себя так же, когда занимаются другими вещами, в которых присутствует состязательность. Достаточно взглянуть на группу мужчин, которые смотрят футбол. Эти дискуссии по поводу видеоигр и насилия как дымовая завеса, скрывающая настоящие проблемы, с которыми мы столкнулись. Если запрещать видеоигры, тогда уж запрещайте и кинематограф, и музыку, и книги. В свое время, когда Терминатор 2 вышел в кинотеатрах, он вызвал те же самые споры. И многим людям даже больше захотелось его посмотреть! Детям не следует играть в жестокие видеоигры, но далеко во всех играх присутствует насилие. Может быть, следует рассмотреть этот вопрос с точки зрения родителей? Ибо именно они обязаны быть в курсе того, чем занимаются их дети. При этом на всех видеоиграх обозначены возрастные ограничения. Так что определить, что есть что, не составляет труда.

Видеоигры просто помогают людям, как и многое другое, получить какое-то удовольствие в жизни. В них есть далеко не только насилие. На самом деле для видеоигр необходима немалая доля креативности, также они развивают состязательные способности. Геймерам нужно знать свои права, и понимать, что некоторые люди хотят лишить их того, что им нравится. В адрес видеоигр порой звучат действительно безумные обвинения, как, например, то, что любые игры, и видеоигры в частности, это "электронные растлители" детей. Но это только отвлекает внимание от реальных проблем. Психическое здоровье людей — вот к чему нужно присмотреться. Если игра и может вызвать у кого-то желание убивать детей в школе, значит, у этого человека уже давно проблемы, с которыми нужно было что-то делать. В сущности, психическое здоровье современных людей с каждым поколением все менее стабильно. Но это уже совсем другая тема для обсуждений.

Уже давно пора научиться отличать причину от следствия. Игровая индустрия добилась небывалого роста, она непрестанно развивается со времен первых частей Mario и Mortal Kombat. Истории в играх стоят наравне с литературными произведениями и они становятся только лучше. Игры должны приносить доставлять людям удовольствие, радовать, интриговать, вдохновлять их. Но сейчас они пока выступают в роли козла отпущения. Когда-нибудь это изменится и люди найдут другие оправдания своим слабостям. А пока продолжайте играть и наслаждайтесь этим. Вот такие пироги_) Всем спасибо. Все способны. ^_^

В одну реку не войдешь дважды, и спеть старую песню о насилии в играх и их вреде для детей уже не получится. Выросло несколько поколений геймеров, и все увидели, что мир не погрузился в кровавый хаос. Взрослые геймеры прочитали умные книжки и узнали, что жестокость и игры были неотделимы во все времена. Ученые поработали над беспокоящей умы темой и ничего недопустимого в увлечении компьютерными играми не нашли.

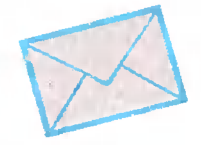
Это, кстати, не значит, что в играх нет избыточной жестокости. Жестокости и насилия сейчас до отвала везде: и по телевизору, и в кино, и в текстах песен. Просто песня или фильм могут быть посвящены какому-то маловажному моменту жизни, что дает возможность как-то разнообразить репертуар. А в игре всегда есть цель, и если цель недостижима — все теряет смысл, игра заканчивается. Фактически конец игры — это смерть, конец жизни в игровом мире. Противопоставить смерти можно только такой накаленный смысл, который оправдает этот риск.

И что предлагает современная западная культура? Только самое очевидное — смертельного врага. Рискуй жизнью или тебя убьют. Сражайся или умри, как овца. Знакомо? Принципиально других смыслов, ради которых нужно рисковать всем, просто нет. Где-то вяло на периферии сознания иногда мелькает слово "свобода", хотя тоже больше как синоним "нормальной жизни", а не как что-то самоценное. Нет, конечно, у отдельных людей более разнообразные ценности, но игры сочиняются для миллионов и адресуют к общему.

Теперь пару слов о пользе компьютерных игр. Миллионы людей играют ровно по одной причине: потому что люди играли везде и всегда, сколько себя помнят. Взрослые — наравне с детьми, разница только в масштабах. Играя, люди изобрели все, чем сейчас живут и гордятся: науку, искусство, юридическое право, все виды традиций и ритуалов. Потом, поднаторев в математике, придумали теорию игр, после чего радостно кинулись играть в экономике, геополитике и Бог знает где еще.

Естественно, когда появился компьютер, сразу детям и взрослым стало ясно — играть нужно в виртуальности. Через это возникла лавина хакеров, которые потом за пару десятков лет построили информационное общество.

В этом месте возникает вопрос: уж не является ли все человечество игрозависимым? Обязательно спросите об этом тех, кто рассказывает про "электронные растлители".



Barbarrossa

Доброго времени суток почтальону, а также всем читателям газеты! Хотел бы сразу поблагодарить всех авторов и редакцию за качественный и добросовестный труд, спасибо!

Добрый день. Стараемся, как можем.

Ну а теперь кратко обо всем. Новая обложка и дизайн идеально подходят, художественное оформление на высоте. Создается впечатление, что держишь в руках произведение искусства, хотя так оно и есть :).

Плюс один в пользу нового оформления. Обратите внимание: сейчас, когда решается, каким будет оформление первой полосы, когда все зависит именно от читательских отзывов — у нас ровно одно письмо на эту тему.

В последнее время стал чаще замечать, что с каждым номером тираж все меньше и меньше. Закрадываются мысли, что следующего номера уже не будет. Конечно тираж зависит от подписки, я и сам подписан на любимую газету, но неужели чуть более 6000 это предел для 10 млн населения. Нет, я все понимаю и не в коем случае не хотел никого обидеть. Наверное, газете не хватает рекламы, это нужно исправлять. Может даже отвести под рекламу последнюю страницу, добавить туда же афишу значимых событий, мероприятий...

Вот здесь начинается самое интересное. Потому что с одной стороны мы не хотим никого обижать, а с другой стороны нельзя говорить о рекламе газеты без известной доли расчетливости и цинизма. По моему глубокому убеждению, реклама — это интеллектуальное насилие (если слово "интеллектуальное" уже не в моде, можете говорить "когнитивное"). Так мы обсудим способы манипулирования толпой, понимая под толпой наших читателей (в том числе возможных)? Мне такой подход не нравится, к тому же кажется непродуктивным: за цинизмом в этом случае скрывается нежелание видеть глубину проблемы.

Дело в том, что единственный шанс уважительно относиться друг к другу и при этом обеспечить благополучное существование газеты — это как-то превратить читателей-потребителей в читателей-соучастников. Потому что слишком велика пропасть между первыми и вторыми. У нас

почти все авторы — это вчерашние читатели. Понимаете? Просто человек читал, читал газету — и вдруг понял, что не хочет быть безмолвным потребителем, а хочет быть соучастником. Научился писать, теперь вкладывает свое время и силы, ничуть не ради материальной выгоды. А другой кто-то не хочет оформлять подписку, несмотря на очевидные преимущества для самого читателя и большую пользу для газеты. Это не упрек, а феномен. Его надо объяснять.

А как вы будете объяснять эту разницу? Ведь именно в ней весь смысл на текущий момент. Ведь если бы подписчиков было хотя бы 50%, письма писали хотя бы 1%, а свои тексты предлагали 0,1% читателей, то даже с тиражом 3000 экземпляров это была бы живая, полноценная "Виртуалка", плюющая на все экономические кризисы с высоких антресолей. С другой стороны, можно купить билборды, пустить брендированные дирижабли над городом, согнать 100 000 немых потребителей — и не будет "Виртуалки". Будет мертвая газета, где какие-то гуру вещают в пространство интересные им самим сочинения — от такой картины первых стошнит наших авторов. С точки зрения финансов, кстати, такой подход тоже не оправдает себя — это легко подсчитать.

Бесполезно надеяться на рекламный спам. Пока у нас не будет двухстороннего взаимодействия читателей и редакции, "Виртуалка" не оживет.

Больше новостей и дайджеста пойдут только на пользу. Железо тоже стоит добавить. Анонсы, можно и уменьшить, 2 анонса на страницу и не такие огромные скриншоты. Обзорам стоит уделить больше внимания, по качеству претензий нет.

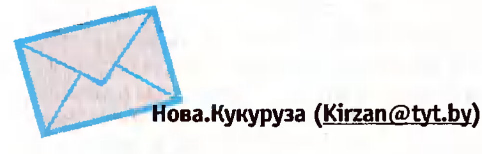
Если с качеством обзоров все в порядке, то какого рода внимание им требуется? Рубрики "Новости" и "Недорого и сердито" сейчас активно пересматриваем, должны стать лучше.

Еще, да это не все), лично мне не хватает таблицы выхода игр, так как за конкретной игрой я не слежу, а в таблице видно: жанр, название и дата выхода.

Не исключаю, что таблица вернется. Но у нее есть достойная альтернатива — ежемесячные видеоанонсы новинок от нашего автора MDL'а. Вы найдете их на нашем сайте vrgames.by, очень рекомендую.

На этом вроде все, спасибо за внимание. С нетерпением жду следующий номер, искренне ваш Barbarrossa.

Спасибо за письмо. Всего доброго!



Нова.Кукуруза (Kirzan@tyt.by)

Привет и здравствуйте!

Здравствуйте и привет!

1. Было время, когда я постоянно задавался вопросом: "А зачем каждый год на летних каникулах крутят фильм "Гостья из будущего"?" Ведь сколько можно уже? Сто раз его все видели. Но потом понял, "вчерашние дети" вырастают, на смену им каждый год приходят те, для кого этот "бородатый фильм" в новинку. В этом году "Гостью" впервые в своей жизни посмотрел мой сынишка... Так и в нашей с вами газете. Пару раз в год обязательно "выстреливают письма", которые уже не раз обсуждались в НП. И каждый раз они находят свою аудиторию, и им с удовольствием отвечают многие читатели, для которых эта тема так же нова и интересна, причем отвечают так, как уже до них говорили год-два назад. И лишь единицы признаются в том, что где-то "свои" слова за них уже кто-то произносил со страниц "Виртуалки". Меня по-хорошему впечатлило письмо январского номера, когда (Имя утеряно) рассказал в своем письме про мальчика, 12 лет и душу в играх. И как бы между прочим сделал отступление, приписав, что уже читал нечто похожее ранее в ВР. Я не могу не сделать доброе дело этому человеку, настоящему счастливчику, единственному, катавшемуся на "Супер-8" в Парке Горького (по-видимому, я в то же самое время был в планетарии Парка Челюскинцев) и не назвать автора того самого письма, на которое ссылался (Имя утеряно). Это, некогда "гремевший в топ-10" самых публикуемых авторов "Нашей почты", некто Нова.Кукуруза. Его размышления были по поводу 12-летнего мальчика, только что купленного компьютера и игры "Silent hill 4". Это письмо можно найти в одном из летних номеров "ВР" 2007 или 2008 года. Кстати, тот мальчик, который стал уже большим парнем, до сих пор считает своей любимой игрой "Silent hill 4", хотя дальше 2-го эпизода никогда не доходил. Душа игр находится в нас самих, ребята. Я в 85 году за "Тайной океана" провел времени больше, чем сейчас за всеми частями "Mass effect" вместе взятых. Потому что душа была в игре? Нет. Но потому что я, как и все другие дети хотел дойти до конца и посмотреть мультик, как приплывает корабль и мочит спрута... А если серьезно, то просто тогда больше ничего лучшего не было. Вот и весь секрет души. Недавно были статьи и потом письмо от ретроманов, которые нас отсылали куда-то в начало 90-х к каким-то древним играм, от которых все балдели. Игра про какого-то дяденьку толстого, который прыгает через мешочки... Я с ней столкнулся в 88 году. Это был "Sheriff". По идее нужно было перепрыгивать через мешочки с деньгами, чтобы добраться до грабителей. Я доходил этажа до 3-го и все. Компьютер назывался ДВК. Были на нем еще пару игр, популярные на тот момент. "Lode runner", "Garden", "Choplifter". У всех их были души, как модно сейчас говорить, хотя для современного ребенка эти игры убожество редкое. Но я играл и считал их классными, до тех пор, пока не увидел на ЕС-1840 в 89 году "Каратеку". Вот где "настоящая душа" была. Тупейшее бей-беги, но оторваться было невозможно. Однообразным противникам давались клички (бык, заяц, лиса) исключительно по видам шапок, а на бой с "птичкой" за спиной играющего выстраивалась неплохая горстка сопереживающей молодежи. Чуть позже появился 1-й "Двойной дракон", который напрочь забрал мое сердце. "Потому что там уже точно была душа", — как кто-то скажет. А я скажу лишь то, что там можно было играть вдвоем за одним компом. И опять же, ничего лучшего на тот момент просто не было.... Спустя парочку лет, когда в переходе ст м. "Октябрьская" выставили 6 Atari, все стали сходить с ума от игры "Монти" (по-видимому, игра называлась "Приключения Монтесумы", никогда не интересовался названием). Даже когда телевизоры были с на ладан дышащими однцветными кинескопами, показывали только один зеленый цвет, все равно там отчаянно рубилась масса ребятни. Более того, большинство составляли школьники, которые после уроков мчались в этот переход даже не поиграть, а посмотреть, как другие играют. И могли стоять там часами. А я никогда не играл в "Монти", потому что для меня не было в этой игре души. Для всех остальных, лупивших в подземельях пауков и змей, была душа, но лишь потому что они не играли до того времени в другое, лучшее. Я на тот момент уже прошел "Castlevania" и "Metal gear solid" на Ямахе. И точно знал, что душа находится именно в этих играх... А теперь представим на секунду, если бы в тот 91-й год рядом с дохлыми советскими теликами с Монти поставить небольшую плазму с "God of war 3", усадить за него Славика К., который бы играл и каждую минуту недовольно фыркал, мол, тупое, бездумное мочилово, на 6-ку, не выше. Только графика хорошая, уж лучше я пойду в "Каратеку" играть, там хоть душа... Нечто похожее мне напомнил Дж.Ромеро (игра "ДУМ"), когда в одном из своих интервью сказал, что 4-ю часть "Звездных войн" смотрел раз 15, 5-ю- раз 10, 6-ю раз 7. А 1-ю, 2-ю и 3-ю только по разу. На вопрос "Почему?" он ответил: "Потому что раньше умели делать фильмы, а сейчас нет". И опять я от себя скажу, что если бы первые три части и последние три части поменять местами, то эффект был бы абсолютно противоположным. И дело даже не в спецэффектах. Достаточно лишь посмотреть обыкновенные сражения на световых мечах. В первых фильмах они похожи на постановку школьного театра, тогда как в последних частях их хотелось пересматривать снова и снова... Но чтобы быть абсолютно честным, я признаюсь, что 6-ю часть "Звездных войн" я сам смотрел раз 8. А потому что это самый 1-й видеофильм, который я посмотрел по видику, взятому напрокат в 90 году. Через пару месяцев я посмотрел 2 раза 5-ю часть, а еще через год посмотрел 4-ю 1 раз, словив себя на мысли, что эта часть отстой, даже по сравнению с "Терминатором", который тогда еще назывался "Киборг-убийца". Все новые части "СтарВарс" я смотрел раза по 4.

Вот сколько ни объясняй, что к чему с "душевностью" старых игр, а все равно непонятно. У каждого бывалого геймера есть несколько старых игр, которые он регулярно перепроходит, непременно сетуя, что "таких больше не делают". Естественно, никто не спорит, что графика в старой игре безнадежно устарела. Но стоит перенести эту игру один в один на современные компьютеры, улучшить графику — и никто не играет, все воротят нос. В конце прошлого года вышли ремейки Doom, Baldur's Gate, Painkiller — все треш. Вроде ж все по инструкциям делали!

В конце концов, если бы нашелся рецепт создания ремейков, его обязательно пустили бы в ход. Спрос обеспечен, вторичность сейчас никого не смущает — и так каждый год одни и те же игры выходят, денег выкупить знаменитые тайтлы предостаточно. Я в самом деле надеюсь увидеть когда-нибудь профессиональные качественные ремейки любимых "душевных" игр.

2. Так же часто на страницах почты поднимается вопрос о второй мировой войне. Опять же, если поднять старые номера, можно найти, как минимум два письма от все того же Нова.Кукурузы, который намекал, что если дать нашим разработчикам власть над темой ВОВ, то мы будем иметь то, что имеют америкосы у себя. Наши — умные, немцы — дураки. Победили немцев русские и никто другой. И дело даже не во втором фронте, хотя понятно, что без помощи союзников (техника, оружие, одежда, даже колючая проволока, еда и многое другое), все было бы абсолютно не так. А излишнего патриотизма и у нас хватает. Помните, в одном из писем Нова.Кукуруза писал о грубейшей ошибке украинских разработчиков в игре "В тылу врага", когда нужно было спасти секретную "Катюшу" от немцев. На самом деле, уже в октябре 41, она была захвачена и досконально рассмотрена нашими врагами. Да у немцев и до этого были реактивные минометы, и у американцев тоже. Но, конечно, наши были лучше и, что самое, главное, дешевле.

Или вот, например, в январской почте Schklif предложил разработчикам тему партизанской борьбы. Ну хорошо, будет миссия "зайти пятью бойцами в хату с полицаем, застрелить его, его семью, включая детей, потом зайти в другую хату, увести корову у деда-инвалида, надавав тому по шее за сопротивление, потом зайти в третью, убить 1 немца (это обязательное задание), который был оставлен для присмотра за порядком в деревне и вернуться в лес". Вот это была бы чистейшая правда, которую я слышал от деда свой жены. Более того, я имел неосторожность высказать предположение (так как этот самый дед в 42м был пацанчиком и работал связным с партизанами (в одежду зашивали бумажки с вопросами типа "сколько немцев в селе и в каких хатах?")), что спалили его деревню как раз таки благодаря этим вот записочкам. "Сколько немцев осталось?"- "Один. И есть еще два полицая" — "Сегодня ночью ждите нас, условный сигнал прежний". А через два дня пришла расплата в лице карательного отряда из братьев славян, которые спалили весь хутор. Недаром сельские жители боялись партизан. Жди беды. Но как писал Anuriel, такая правда никому не нужна, более того, это попахивает разжиганием межнационального конфликта.

Опять же хочу сказать, на тему ВОВ можно найти в НП много чего интересного, стоит только хорошенько покопаться в старых выпусках ВР. При желании можно найти в одном из старых летних номеров некое подобие перепалки между Нова.Кукурузой и неподражаемым Adler-ом по реализации в играх правдивых танковых боев (кто помнит, тот помнит).

Дело не в правдивости, а в историческом достоинстве. Мозг деятелей культуры стран бывшего СССР так необычно устроен, что они хотят видеть Великую Отечественную только как войну благородных эльфов с грязными орками. А когда происходит минимальное отклонение от идеологического шаблона — поднимают вой, рвут на себе волосы и начинают истово рефлексировать, какие же русские плохие, ничуть не лучше фашистов. Более глубоким пониманием истории тут не пахнет. Наоборот — стираются из памяти самые топорные факты.

У наших западных друзей все проще. Была успешная военная операция — значит, это автоматически подвиг. Весь мир должен о нем знать и помнить. Находим хорошего режиссера, платим хорошие деньги и получаем качественное творение про заслуги союзников. Кто спорит, что у союзников есть заслуги? Никто не спорит. Не надо их критиковать за то, что они патриоты. Самим нужно учиться ценить свою историю.

3. Есть (который год) очень обсуждаемая тема "геймер-не геймер". Вспоминается случай из жизни, когда в WOW встречаются два чела и первый жалуется, что после отката сервака его ДК потерял опупенный меч. Он даже дома разломал стул в ярости. А второй старательно его успокаивает почти что словами из НП. "Чего ты так переживаешь? Посмотри, какой прекрасный закат сейчас за окном, как завтра утром будут петь птицы и расцветать сирень, это же просто игра, мультик, настоящая жизнь будет после того, как выключишь монитор, пойдешь на кухню, приготовишь себе горячий шоколад, выйдешь на балкон и, укрывшись пледом, будешь читать Ричарда Баха". Почему мне это запомнилось? Да потому что тот второй был человеком, который каждый день играл в WOW с утра до вечера, само собой и ночью тоже. Имел кучу геров 80-го уровня, везде грандмастер, все профки, кучища голды, фиолетки и т.д. Но за какую-то там выпавшую цепочку в рейде, которую не сроллил, чуть ли не на коленях ползал, выпрашивая ее у друля. Подключил там всех, кого только смог, короче забрал-таки артефакт себе, не знаю, уговорами или запугиванием... а потом, наверное, пшел на балкончик курнуть и любоваться закатом в реальной жизни.

В диких племенах мужчина может убить своего ребенка, если тот застанет его за изготовлением ритуальной маски. Тоже игровой атрибут, кстати.

И снова я хочу вас всех обрадовать, что когда-то на страницах ВР тот самый Нова.Кукуруза о теме геймеры-не геймеры неоднократно высказывался. Желающие могут с легкостью все эти мысли прочитать и перечитать.

4. Иной раз читатели поднимают вопрос и о реалистичности в играх и их способности нагонять страх и вживать в образ. Кто-то напоминает об игре "Мор", кто-то отправляет играть в "Дум 3" в темную комнату и в наушниках... Нова.Кукуруза пошел дальше. Будучи летом в гостях в деревне, он в полночь с ноутбуком отправился на местное кладбище играть в Alone in the dark. Что произошло дальше можно запросто узнать, прочитав его письмо в осенней почте 2007 или 2008 года. То письмо по 10-бальной оценке от Anuriel-я получило восьмерку. Почти как третья дьябла.

Если подытожить все то, о чем я говорил, то можно понять следующее: 1. Все новое — это хорошо забытое старое. 2. Если вам кажется, что это уже где-то говорили до вас, то так оно и было. 3. Нужно срочно перечитать все письма от Нова.Кукурузы. Вам все равно, а мне будет приятно.

Если ничего не меняется долгое время — это тоже факт, который нужно обсуждать. Если, конечно, это факт.

До свидания... может быть до скорого.

Рано или поздно увидимся в "Нашей почте".

Напоследок — актуальнейший вопрос месяца: идеи для новых рубрик. Объявляю мозговой штурм: удачная задумка — половина дела, а возможностей для воплощения в жизнь у нас сейчас намного больше. Пишите свои соображения в редакцию и на нашем форуме по адресу vrgames.by/forum.

До новых встреч!

Дыдышко Артем aka Anuriel (anuriel@anuriel.com)

Письма публикуются с сохранением авторской орфографии и пунктуации.

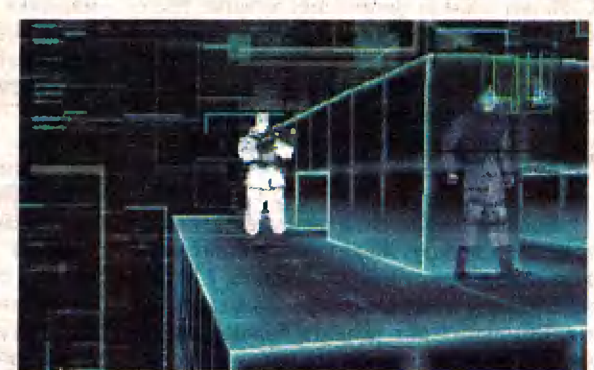
Metal Gear Solid



Жанр: стелс-экшен
Платформы: PlayStation, PC
Разработчик: Konami (PlayStation), Digital Dialect (PC порт)
Издатель: Konami (PlayStation), Microsoft Game Studios (Windows)
Похожие игры: серия Splinter Cell, серия Hitman
Системные требования: Pentium II 233 MHz, 32 МБ ОЗУ, 4 МБ видеокарта с 3D-ускорителем, DirectX 7.0A
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Дата выхода: 3 сентября 1998 (PlayStation), 24 сентября 2000 (PC)
Официальный сайт игры: www.konami.jp/gs/game/mgs/







Сложно найти человека, интересующегося игровой индустрией и ничего не слышавшего о Metal Gear Solid. Но в тоже время мало кто знает, почему эта игровая серия считается культовой, ради чего, собственно, ей поклоняются миллионы, а создателя, Хидео Кодзиму, на руках готовы носить. Что, зачем и как можно разбираться долго, но против фактов, как говорится, не попрешь — франшиза эта для белорусского менталитета чересчур "японская", в России официально не издавалась, на русский язык не переводилась, а обитает в основном только на консолях от Sony. Тот, кто таки добирался до четвертой части, не мог понять ровным счетом ничего, а все потому, что эта самая огромная, гигантская, монструозная история, которую только можно вообразить, и чтобы понять кто кому брат, а кто — двоюродный племянник, нужно начинать с основ. Чтобы полностью разобраться в хитросплетениях местного сюжета, фанаты часами складывают факты, рисуют схемы, пересматривают ролики и перечитывают целиком весь сценарий. Итак, 3 сентября 1998 года. Запомните эту дату. Вышел прародитель современных стэлс-экшенов, а Земля на время остановилась.

Шесть членов подразделения FOXHOUND совместно с группой генетически усиленных солдат захватывают остров по утилизации ядерных отходов Шэдоу-Моузес. В их состав входят: Психо-Мантис — обладающий сверхъестественными способностями, Снайпер Вульф — красивый и смертоносный стрелок, Дикой Октопус — мастер маскировки, Вулкан Рэйван — гигант и шаман, Револьвер Оцелот — специалист по допросам, и, наконец, их лидер — Ликвид Снейк. Требования террористов — в течение 24 часов вернуть останки легендарного героя Биг Босса. В противном случае Белом Дому грозит ядерный удар.

Для предотвращения катастрофы на остров отправляют Солида Снейка, наемника, который оказался не в том месте и совсем уж не в то время. После нескольких часов, проведенных на базе, откровения начинают сыпаться с неимоверной частотой и огромной силой. Сначала выясняется, что весь комплекс был прикрытием для создания самого опасного оружия в мире, гигантского робота под названием Metal Gear REX. Способности сей машины действительно ужасают — она может запустить ядерную боеголовку, которую не заметит ни один радар в мире. Кроме того, нанести удар можно абсолютно по любой точке планеты. Начальство, естественно, все знало, и Снейк был отправлен на это задание именно для ликвидации данного орудия убийства. Но это лишь одна сторона правды. Дальше — больше. Лидер FOXHOUND, Ликвид Снейк, нарекает Солида Снейка своим братом и рассказывает всю правду о том, для чего на самом деле его сюда отправили. Оказывается, что в теле героя находится вирус, способный убивать людей с определенным генетическим кодом. Данный паразит настроен таким образом, чтобы уничтожить всех членов отряда FOXHOUND, а что самое интересное, в конце концов, и самого Снейка. Оборотная сторона монеты начинает отчетливо прорисовываться. Мы уже не знаем, кому верить, кому нет, и есть ли среди нашей группы поддержки хоть один человек, который не врет. После того как основные враги будут повержены, Metal Gear REX превратится в металлические руины, а мы увидим как наш брат умирает от того самого вируса и сбежим с острова, выяснится третья сторона истории. Револьвер Оцелот использовал Ликвида чтобы тот разыграл свой спектакль по захвату целого мира, а сам тем временем сбежал со всеми данными по здоровенной ядерной махине. Но самое удивительное, что работал Револьвер по приказу самого президента Соединенных Штатов.

Тут главное понимать, что весь сюжет, а уж тем более мелочи, символизм, мотивации героев, поступки злодеев и общий итог невозможно уместить в подобной статье. Кодзима не был бы тем, кем является, если бы в его играх было все так просто. Здесь есть десятки персонажей с тщательно прописанной биографией. Все герои вводятся не просто так, и в 90% случаев к середине или концу игры переосмысливают свое мировоззрение и кардинально меняются в характере. Наоми Хантер — женщина, которая занялась наукой всего лишь для того, чтобы понять кто ее родители, а главное, кто она сама. Отакон — несчастный, создавший орудие мирового зла, даже не подозревая об этом. Психо Мантис — все люди, чьи мысли он прочитал, были одержимы только одной идеей — передать свой генетический код следующему поколению, отчего тот благополучно съехал с катушек и возненавидел человечество. А Меи Линг при каждом новом сохранении цитировала великих людей, причем за всю игру ни разу не повторилась. В каждой части MGS Хидео поднимал какую-нибудь важную тему. Основная мысль, проходящая через эту игру — гены. И это далеко не пустой звук. Ради чего человечество существует, можно ли имея на руках свой генетический код понять кто ты, лучше ли генетически усиленные солдаты обычных, к чему в итоге может привести создание армии идеальных убийц, гонка вооружений, проблема наращивания странами ядерного арсенала — это лишь часть тех тем, которые затронет история. Что характерно для всех произведений мастера — не только затронет, но и будет подкидывать пищу для размышлений на протяжении всего экранного времени.

Для 1998 года MGS был вроде гостя из будущего. Никто и никогда так серьезно не подходил к созданию истории, режиссуре роликов, озвучению всех диалогов и комплексности геймплея. Уже само чувство того, что можно незаметно пройти все посты охраны, вызывало неимоверную радость. И в то же время игра предлагала огромный арсенал разнообразного оружия, а стелс был не единственным решением сиюминутных проблем. Враги могли увидеть следы на снегу, камеры слежения тщательно осматривали территорию, а герой умел прижиматься к стенам и обследовать местность от первого лица. Даже в нынешние дни вариативность — большая редкость, а уж тогда это был просто праздник какой-то. Забавно, но за все время существования серии игровой процесс со времен первой части не сильно-то и изменился. Поэтому сейчас, запуская тот самый MGS, чувствуешь себя как дома — кнопки те же, меню знакомо и, что важно, правила совсем не изменились. Такие вещи не устаревают.

Кроме всего прочего, Снейк имел возможность позвонить по кодеку своей группе поддержки, получить наставление, а иногда и просто отвести душу. В игре было какое-то совсем уж критическое количество текста — вы могли узнать все и обо всем: об оружии, о разнообразных приборах, вроде миноискателей и прочих радостей военной жизни, о персонажах, о местности и черт знает о чем еще. Неудивительно, что около половины всего прохождения игрок проводил в разговорах.

Еще одна немаловажная особенность — боссы. Каждый поединок с очередным членом отряда FOXHOUND вызывал блеск в глазах и заставлял сердце стучать интенсивнее. Перестрелка с Оцелотом, снайперская дуэль с Вульф, игра в кошки-мышки с Рэйваном, кулачный бой с Ликвидом — это лишь половина всего того разнообразия, что могла предложить MGS. А Психо Мантис так и вовсе читал мысли игрока (как потом выяснялось — босс всего-навсего считывал информацию с карты памяти, но каков был эффект!) и знал, какую кнопку тот нажмет в следующий момент, из-за чего геймпад приходилось переставлять в другой слот. Кроме того каждый злодей имел свою печальную историю, выслушав которую, победа уже совсем не вызывала радости.

Metal Gear Solid является одной из самых важных игр в истории. Тот редкий случай, когда в произведении все находится на своих местах. Плавно и грамотно развивающаяся история, интересный, продуманный, разнообразный геймплей, шикарная графика (в это трудно поверить, но даже сейчас можно запускать MGS без вреда для здоровья), множество превосходных и атмосферных роликов, умные диалоги, мощнейший сюжет. Самое главное — совсем уж нешуточные темы, которые проходят через всю историю. Игра заставляет думать, заставляет верить, искать, анализировать и задавать вопросы.

В финале есть сцена, где Снейк связывается по кодеку с Наоми Хантер, той самой женщиной, которая ввела в его тело вирус, и спрашивает ее, сколько осталось жить. Вот что Наоми говорит: "Ты не должен оставаться прикованным к судьбе... позволять твоим генам управлять тобой. Люди вправе выбирать, как им жить. Главное в том, что ты выбираешь жизнь... а затем... живешь!". Разве она не права?

Александр Демидов

Директор — ДЫДЫШКО Артем Вячеславович.
Шеф-редактор — ИВАНЕЙКО Станислав Владимирович.



Учредитель и издатель — частное предприятие «Виртуальные радости».
Рег. св. №237 выдано Министерством информации РБ 15.02.2012 г.
Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь, 220007, г. Минск, пер. Проездной, 3-1. Тел. (017) 217-43-15.
E-mail: vr@vrgames.by.

Подписано в печать 6.03.2013 в 12.30.
Тираж 6011 экз.
Заказ № 1169.
Цена договорная.

Отпечатано в типографии республиканского унитарного предприятия «Издательство Белорусский Дом печати», Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79.
ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.
П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12